

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA  
PARA LA MOTIVACIÓN A LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO



JUAN CARLOS TORRES TORRES

C.201023671

DIRECTOR: Ms. LUIS FERNANDO NIETO RUÍZ

Docente Universidad del Atlántico

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA

Tunja, Boyacá

2015

*Nota de aceptación*

---

---

---

---

---

*Firma del presidente*

---

*Firma del Jurado*

---

*Firma del Jurado**Tunja, Día \_\_\_\_\_ Mes \_\_\_\_\_ Año \_\_\_\_\_*

**DEDICATORIA**

*A Dios agradezco por terminar este trabajo, pese a las dificultades personales.  
A mi familia, a mis padres y hermanos que no dejaron de creer en mis  
capacidades.*

*Juan Carlos Torres Torres*

## **AGRADECIMIENTOS**

A la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia por hacer parte fundamental de mi formación profesional y personal.

A los profesores de la Maestría en Lingüística, en especial a mi gran maestro y papá putativo, César Augusto Romero Farfán, a Gloria Smith Avendaño de Barón y al Coordinador Académico de la Maestría, Joselyn Corredor Tapias.

A toda la parte de mi familia que creyó en que esto fuese posible.

Al magíster Luis Fernando Nieto Ruiz, por la paciencia y el corazón tan grande como para soportarme en esta labor tan dispendiosa.

Al ingeniero Nicolás Barreto, a quien le debo la idea de tratar videojuegos como centro de análisis.

A la familia Guio Triana, ya que fue un apoyo incondicional y motivador en la ejecución de este trabajo investigativo.

Y a todos los que de algún modo han cooperado a la realización de este proyecto.

## CONTENIDO

Introducción	1
--------------	---

## CAPÍTULO UNO

### ANTECEDENTES Y BASE TEÓRICA

1. Antecedentes	6
2. Referentes teóricos	11
2.1 Sobre la lectura	11
2.1.1 <i>Lectura Literal.</i>	12
2.1.2 <i>Lectura Inferencial.</i>	12
2.1.3 <i>Lectura crítico-intertextual.</i>	12
2.1.4 <i>La lectura literaria.</i>	13
2.1.5 <i>La literatura como provocación a la lectura.</i>	14
2.2 Sobre los videojuegos	16
2.2.1 <i>Los videojuegos en educación.</i>	17
2.3 Análisis semiótico del texto visual	18
2.3.1 <i>La imagen.</i>	19
2.4 Denotación y Connotación	19
2.5 Signos, señales, símbolos e indicios	20
2.6 Sobre los índices narrativos	21
2.6.1 <i>Los índices narrativos: clases.</i>	22
2.7 Aspectos narratológicos del relato	22
2.7.1 <i>Unidades narrativas.</i>	23
2.7.2 <i>Fundamento teórico de los actantes.</i>	23
2.8 Sobre el mito y la épica	26
2.9 Análisis e interpretación del mito	26
2.9.1 <i>La épica.</i>	26
2.10 <i>Marco Institucional.</i>	28

## **CAPÍTULO DOS**

### **FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA Y FASES DE APLICACIÓN**

1.	Tipo de investigación	30
2.	Población y muestra	31
3.	Instrumentos y técnicas de recolección de información	31
4.	Fase metodológica	32
3.1.	Fase 1: Diagnóstico	32
3.2.	Fase 2: Análisis del videojuego	32
3.3	Fase 3: Planeación	32
3.4	Fase 4: Aplicación y Evaluación	33

## **CAPÍTULO TRES**

### **APLICACIÓN METODOLÓGICA**

1.	Fase Uno: Diagnóstico	34
2.	Fase Dos: Análisis del videojuego	35
3.	Fase Tres y Fase Cuatro: Análisis, planeación y evaluación	36
3.1	Fase 1: Fase De Inmersión – Guía uno	37
3.2	Fase 1: Fase de Inmersión – Guía dos	39
3.3	Fase 1: Fase de Inmersión – Guía tres	42
3.4	Fase 1: Fase de Inmersión – Guía cuatro	43
3.5	Fase 1: Fase de Inmersión – Guía cinco	46
3.6	Fase 2: Fase de Aplicación de Conocimientos – Guía seis	48
3.7	Fase 2: Fase de Aplicación de Conocimientos – Guía siete	51
3.8	Fase 2: Fase de Aplicación de Conocimientos – Guía ocho	54

## CAPÍTULO CUATRO

### RESULTADOS

1.	Fase Uno: Diagnóstico	57
2.	Fase Dos: Análisis del videojuego	60
2.1	Capítulo 1: La reunión de los nuevos Guerreros del Alba	60
2.2	Capítulo 2: En busca de los cristales del agua y del fuego	65
2.3	Capítulo 3: En busca del cristal de la tierra	74
2.4	Capítulo 4: Rumbo al otro mundo	85
2.5	Capítulo 5: De vuelta al mundo real	98
2.6	Capítulo 6: La obtención de las armas legendarias	99
2.6.1	<i>Misión 6.1: Tablilla de la tierra. Desierto de las arenas cambiantes</i>	100
2.6.2	<i>Misión 6.2: Tablilla del viento. La capilla insular</i>	102
2.6.3	<i>Misión 6.3: La tablilla del Fuego: La fosa marina</i>	104
2.6.4	<i>Misión 6.4: La Tablilla del agua: Cataratas de Istory</i>	105
2.7	Capítulo 7: La grieta dimensional	106
2.8	Consideraciones sobre el análisis	107
3.	Fase Tres: Planeación, aplicación y evaluación	107
3.1	Fase de Inmersión: Capítulo 1: La reunión de los nuevos guerreros del alba	108
3.2	Capítulo 2: En busca de los cristales del agua y del fuego	112
3.3	Capítulo 3: En busca del cristal de la tierra	119
3.4	Capítulo 4: Rumbo al otro mundo	125
3.5	Fase de aplicación de conocimientos	133
3.5.1	<i>Capítulo 5: De vuelta al mundo real</i>	133
3.5.2	<i>Fase de aplicación – Capítulo 6: La obtención de las armas legendarias</i>	140
3.5.3	<i>Fase de aplicación – Capítulo 7(6.1) Tablilla de la tierra y desierto de las arenas cambiantes</i>	148
3.5.4	<i>Fase de aplicación – Capítulo 8(6.2) Tablilla del viento y del fuego: Capilla insular y la Fosa marina</i>	154
3.6	Hacia un modelo de aplicación de un videojuego	160

Conclusiones	161
Referencias	163



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1.	Matriz Actancial de Greimás	60
Figura 2.	Actividad 2 de la primera guía	109
Figura 3.	Actividad 3 de la primera guía	110
Figura 4.	Actividad 5 de la primera guía	111
Figura 5.	Actividad 2 de la segunda guía	113
Figura 6.	Actividad 3 de la segunda guía	114
Figura 7.	Actividad 4 de la segunda guía	115
Figura 8.	Actividad 6 de la segunda guía	117
Figura 9.	Actividad 7 de la segunda guía	118
Figura 10.	Actividad 1 de la tercera guía	120
Figura 11.	Actividad 2 de la tercera guía	121
Figura 12.	Actividad 3 de la tercera guía	122
Figura 13.	Actividad 4 de la tercera guía	123
Figura 14.	Actividad 5 de la tercera guía	123
Figura 15.	Actividad 1 de la cuarta guía	125
Figura 16.	Actividad 2 de la cuarta guía	126
Figura 17.	Actividad 3 de la cuarta guía	127
Figura 18.	Actividad 4 de la cuarta guía	129
Figura 19.	Actividad 5 de la cuarta guía	130
Figura 20.	Actividad 6 de la cuarta guía	131
Figura 21.	Actividad 1 de la quinta guía	133
Figura 22.	Actividad 2 de la quinta guía	134
Figura 23.	Actividad 3 de la quinta guía	135
Figura 24.	Actividad 4 de la quinta guía	137
Figura 25.	Actividad 5 de la quinta guía	138
Figura 26.	Actividad 1 de la sexta guía - Fase 2	140
Figura 27.	Actividad 2 de la sexta guía - Fase 2	142
Figura 28.	Actividad 2 de la sexta guía (Parte 2) - Fase 2	143

Figura 29.	Actividad 3 de la sexta guía - Fase 2	144
Figura 30.	Actividad 4 de la sexta guía - Fase 2	146
Figura 31.	Actividad 5 de la sexta guía - Fase 2	146
Figura 32.	Actividad 6 de la sexta guía - Fase 2	148
Figura 33.	Actividad 1 de la séptima guía – Fase 2	148
Figura 34.	Actividad 2 de la séptima guía – Fase 2	149
Figura 35.	Actividad 3 de la séptima guía – Fase 2	150
Figura 36.	Actividad 4 de la séptima guía – Fase 2	151
Figura 37.	Actividad 5 de la séptima guía – Fase 2	152
Figura 38.	Actividad 1 de la octava guía – Fase 2	154
Figura 39.	Actividad 2 de la octava guía – Fase 2	155
Figura 40.	Actividad 3 de la octava guía – Fase 2	156
Figura 41.	Actividad 4 de la octava guía – Fase 2	157

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1.	Función narrativa capítulo uno	61
Tabla 2.	Índices narrativos primer capítulo	62
Tabla 3.	Función narrativa dos capítulo uno	62
Tabla 4.	Función narrativa tres capítulo uno	63
Tabla 5.	Índices narrativos primer capítulo	64
Tabla 6.	Función narrativa cuatro capítulo uno	64
Tabla 7.	Índices narrativos primer capítulo	65
Tabla 8.	Función narrativa cinco segundo capítulo	66
Tabla 9.	Índices narrativos segundo capítulo	67
Tabla 10.	Función narrativa seis capítulo dos	67
Tabla 11.	Índices narrativos segundo capítulo	68
Tabla 12.	Función narrativa siete segundo capítulo	68
Tabla 13.	Índices narrativos segundo capítulo	69
Tabla 14.	Función narrativa ocho segundo capítulo	70
Tabla 15.	Función narrativa nueve segundo capítulo	70
Tabla 16.	Índices narrativos segundo capítulo	71
Tabla 17.	Función narrativa diez segundo capítulo	72
Tabla 18.	Función narrativa once segundo capítulo	72
Tabla 19.	Función narrativa doce segundo capítulo	73
Tabla 20.	Índices narrativos segundo capítulo	74
Tabla 21.	Función narrativa trece capítulo tres	75
Tabla 22.	Microprograma narrativo función narrativa diez capítulo tres	75
Tabla 23.	Microprograma narrativo función narrativa diez capítulo tres	76

Tabla 24.	Índices narrativos tercer capítulo	76
Tabla 25.	Función narrativa catorce capítulo tres	77
Tabla 26.	Función narrativa quince capítulo tres	77
Tabla 27.	Microprograma narrativo tres función narrativa quince capítulo tres	78
Tabla 28.	Índices narrativos tercer capítulo	79
Tabla 29.	Función narrativa dieciséis capítulo tres	79
Tabla 30.	Microprograma narrativo cuatro función narrativa dieciséis capítulo tres	80
Tabla 31.	Índices narrativos tercer capítulo	81
Tabla 32.	Función narrativa diecisiete capítulo tres	81
Tabla 33.	Función narrativa dieciocho capítulo tres	82
Tabla 34.	Función narrativa diecinueve capítulo tres	83
Tabla 35.	Índices narrativos tercer capítulo	84
Tabla 36.	Función narrativa veinte cuarto capítulo	85
Tabla 37.	Función narrativa veintiuno cuarto capítulo	86
Tabla 38.	Índices narrativos cuarto capítulo	86
Tabla 39.	Función narrativa veintidós cuarto capítulo	87
Tabla 40.	Índices narrativos cuarto capítulo	88
Tabla 41.	Función narrativa veintitrés cuarto capítulo	88
Tabla 42.	Función narrativa veinticuatro cuarto capítulo	89
Tabla 43.	Función narrativa veinticinco cuarto capítulo	90
Tabla 44.	Índices narrativos cuarto capítulo	91
Tabla 45.	Función narrativa veintiséis cuarto capítulo	91
Tabla 46.	Función narrativa veintisiete cuarto capítulo	92
Tabla 47.	Función narrativa veintiocho cuarto capítulo	93

Tabla 48.	Función narrativa veintinueve cuarto capítulo	94
Tabla 49.	Índices narrativos cuarto periodo	94
Tabla 50.	Función narrativa treinta cuarto capítulo	95
Tabla 51.	Función narrativa treinta y uno cuarto capítulo	95
Tabla 52.	Función narrativa treinta y dos cuarto capítulo	97
Tabla 53.	Índices narrativos cuarto capítulo	98
Tabla 54.	Índices narrativos sexto capítulo	100
Tabla 55.	Microprograma función narrativa treinta y tres capítulo seis	101
Tabla 56.	Microprograma función narrativa treinta y cuatro capítulo seis	101
Tabla 57.	Índices narrativos sexto capítulo	102
Tabla 58.	Función narrativa treinta y cinco capítulo seis	103
Tabla 59.	Índices narrativos sexto capítulo	103
Tabla 60.	Función narrativa treinta y seis punto uno capítulo seis	104
Tabla 61.	Función narrativa treinta y seis punto dos capítulo seis	104
Tabla 62.	Función narrativa treinta y siete capítulo seis	106
Tabla 63.	Función narrativa treinta y ocho capítulo siete	107

**LISTA DE ANEXOS**

ANEXO A	Encuesta Diagnóstica	166
ANEXO B	Ejemplo de encuesta resuelta	168
ANEXO C	Guía uno resuelta – Fase de inmersión	169
ANEXO D	Guía uno de la fase uno	169
ANEXO E	Guía uno fase uno	171
ANEXO F	Guía dos fase uno	172
ANEXO G	Continuación guía dos fase uno	173
ANEXO H	Guía tres fase uno	174
ANEXO I	Guía cuatro fase uno	175
ANEXO J	Continuación guía cuatro fase uno	176
ANEXO K	Guía cinco fase dos	177
ANEXO L	Guía seis fase dos	178
ANEXO M	Continuación guía seis fase dos	179
ANEXO N	Guía siete fase dos	180
ANEXO O	Guía ocho fase dos	181

## **Introducción**

Uno de los recursos tecnológicos que más ha tenido predilección para los ratos de ocio es el videojuego. Este se ha constituido en una forma de entretenimiento que permite ingresar a una realidad paralela en la que el jugador puede personificar héroes, jugadores de fútbol, entre muchas otras posibilidades, como ser un líder de un ejército estadounidense, un jugador famoso del Real Madrid, ser el rey de una nación, por nombrar las más comunes. Sin embargo, debido a su carácter lúdico y atractivo, el videojuego se ha constituido como una forma de aprovechamiento del tiempo libre, dejando de lado, en algunos casos, las responsabilidades académicas y personales.

Basado en lo anterior y, desde otra perspectiva, en la actualidad, los recursos tecnológicos han sido de gran ayuda en los procesos educativos, y uno de estos es el videojuego. De esta manera, es posible generar nuevas formas de ver, observar y trabajar las áreas del conocimiento desde una nueva alternativa, no lejana de los adelantos tecnológicos. Al ver que el videojuego es una forma de diversión que se ha masificado y, al entender que la tecnología es una manera de facilitar los procesos educativos, entonces, ¿será posible implementar el videojuego como elemento facilitador de los procesos dentro y fuera del aula de clase?, y si es así, ¿cómo? ¿En qué forma puede un juego de video ser sujeto de análisis en una clase de lengua española, por ejemplo? A estos interrogantes y otros más se les dará solución mediante el desarrollo de esta investigación.

La motivación para estudiar el videojuego yace en que éste se ha constituido en uno de los medios de esparcimiento más utilizados por estudiantes y personas jóvenes de nuestro diario vivir, y este uso ha aumentado en tal forma que quienes lo juegan van perdiendo interés gradualmente. Como resultado, los estudiantes se apasionan por los videojuegos y descuidan sus responsabilidades académicas, lo que conlleva una visión poco objetiva y prejuiciosa sobre él y su efecto en la vida del estudiante.

También, el uso excesivo de los juegos de video ha hecho a un lado el ejercicio de lectura, en este caso la literaria y, además, el proceso de escritura. Al estar inmersos en los videojuegos, los estudiantes no se interesan por la lectura de textos, sino que se inclinan en mayor medida más por obtener una diversión momentánea y efímera.

Tal es el caso de los estudiantes del Colegio Nuestra Señora del Rosario, de la ciudad de Tunja, quienes han desarrollado afinidad por los videojuegos y lo que les ha generado que descuiden sus obligaciones académicas y que los hayan convertido en una forma de liberarse de sus problemas cotidianos.

Por ello, es preciso entender que, en estos tiempos de adelanto tecnológico, como los videojuegos, hay que mirarlos “con otros ojos”; es decir, que es posible cambiarle el rumbo a los juegos con el fin de abrir una gama inmensa de posibilidades y herramientas que puedan facilitarnos el ejercicio de la docencia y de los procesos lectores y escritores, desde los gustos y las preferencias de las herramientas tecnológicas, como el videojuego puede hacerlo. Así, el docente puede contemplar otra forma, didáctica e interactiva, de fortalecer procesos de lectura y escritura, basado en las necesidades de aprendizaje, propias del estudiante, con miras a que se pueda fortalecer procesos lectores, desde el videojuego. Así, el estudiante puede mirar más allá de la simple lectura básica e inmediata del texto, y puede extraer información relacionada con su vida, sus experiencias y es capaz de compararla con elementos de lectura de otros textos, como los literarios.

Por otra parte, es importante tener en cuenta al videojuego como una posibilidad en potencia para la enseñanza; de no ser así, podría constituirse en un inconveniente en el que sólo sea un elemento de distracción y de diversión, sin un propósito claro. Depende del punto de vista en el que se aborde el elemento tecnológico, llamado videojuego, puede llegar a ser una posibilidad o un obstáculo en la enseñanza. El docente y/o investigador es quien tiene la última palabra.

Al respecto, se presenta el siguiente trabajo de investigación, titulado **“FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA MOTIVACIÓN A LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO”**, en el que, a manera de reflexión, se trató asuntos de estudio y aplicabilidad de los videojuegos, en especial, Final Fantasy V, como medio para enseñar y motivar la lectura de textos épicos, pertenecientes a la literatura universal. Como punto de partida, se generalizó, diseño y aplicó un modelo de análisis y aplicación del juego mencionado desde algunas teorías narratológicas y semióticas, con las que se van a generar actividades, por medio de la revisión del juego de video (sus características, sus unidades más pequeñas para analizar), para así poder deducir



sus particularidades semióticas y narrativas y llegar a crear y enriquecer el modelo mencionado anteriormente.

Ahora bien; para abordar la problemática mostrada en líneas anteriores, se planteó el siguiente interrogante, como centro de la investigación en cuestión: ¿cómo contribuye el videojuego “Final Fantasy V” a la motivación a la lectura de textos literarios épicos? Junto con el interrogante, el proceso investigativo trató una serie de objetivos que llevaron a la resolución de la pregunta. El objetivo general de este estudio se centró en analizar la incidencia de los videojuegos en la vida escolar, más específicamente en la enseñanza de la lectura literaria épica, con el fin de observar sus posibilidades en la enseñanza de la lengua castellana. Para cumplir este objetivo, se describió las características semióticas y literarias que contiene el videojuego desde la teoría del análisis estructural del relato. Posterior a este proceso, el paso siguiente consistió en describir los elementos encontrados del análisis previo y se contrastaron con un grupo de obras literarias de corte épico, con el fin de buscar similitudes y diferencias entre las obras y el videojuego, centro de este estudio. El objetivo siguiente fue aplicar una serie de guías de trabajo con las que se buscaba identificar elementos textuales del videojuego y su incidencia en la lectura de textos literarios. Estas guías llevaron a manifestar el objetivo específico final, que consistió en elaborar un modelo de análisis sobre los elementos literarios y semióticos del videojuego, para concluir con la construcción de un modelo de aplicación desde las actividades que enriquecieron las guías realizadas, con aras de ser usadas en otros estudios que puedan derivarse del presente.

En otro punto de este informe, la motivación principal de realizar este ejercicio investigativo radica en hacer ver al videojuego como una alternativa en la enseñanza-aprendizaje de la lengua castellana en el aula de clase y como un recurso valioso y versátil que puede hacer ver a un videojuego como una manera de entender la lengua castellana, con sus procesos lectores y escritores inherentes. Además, que el videojuego pueda ser un medio para fortalecer procesos de lectura (en este caso, la literaria) y que se puede realizar procesos organizados y coherentes en relación con la aplicabilidad de este en el aula de lengua castellana.

A su vez, el alcance de este informe lleva a poder usar juegos de tipo RPG (como el usado en este trabajo investigativo) como fuente de desarrollo de procesos lectores y

escritores más sistemáticos y relevantes, que usen lo que los estudiantes utilizan diariamente no solo para divertirse, sino para aprender y ser mejores lectores. Ahora; si bien es cierto que puede ser una fuente importante de conocimiento, es probable que al ejecutar este trabajo tenga limitaciones, como la fuente tecnológica y los recursos que estén a disposición, como ocurrió. Cuando se aplicó este trabajo investigativo, la infraestructura existente para ejecutar la investigación fue insuficiente, por lo que el investigador tuvo a la mano posibilidades limitadas, como una sala con apenas un equipo para su ejecución. En lo demás, pues las dificultades de tiempo y de ejecución variaron, por lo que se tuvo que actuar en consecuencia y en el momento.

Como paso siguiente en el diseño y elaboración de esta investigación, a partir de este punto se le llamó *Capítulo 1: Antecedentes y marco teórico*, en el que se mostró algunas personas y trabajos investigativos que han sido realizados y que tienen en cuenta el videojuego como posibilidad didáctica. Dichos estudios, incluidos en este trabajo, llevan a considerar que el videojuego, más que una alternativa para divertir, puede considerarse como alternativa para desarrollar procesos de lectura. Tal es el caso del trabajo realizado por Moreno y Camargo (2006), que lleva a describir comportamientos de los jugadores, o el de Ríos (2005), que toman una obra literaria como fuente para diseñar un medio educativo computarizado (MEC).

Luego, como parte del primer capítulo, este trabajo se apoyó en algunas teorías reconocidas sobre el estudio del relato y algunas ideas sobre el estudio semiótico de este. Personajes y teóricos como Roland Barthes, Julien Greimás y algunas consideraciones sobre los programas narrativos de Rodrigo Argüello dan el basamento teórico que enriquece y apoya esta investigación. Además, los postulados de los autores anteriores, ligado a aspectos teóricos sobre la lectura y sus tipos desde la legislación colombiana educativa emitida por el Ministerio de Educación Nacional, permiten centrar la investigación hacia la consecución de los tipos de lectura requeridos en un texto narrativo como el que propone el videojuego mencionado, como la lectura literal, inferencial y la crítico-intertextual. También se dieron claridad a conceptos sobre el videojuego y sus generalidades y algo sobre la épica y el mito: elementos importantes y necesarios en esta investigación.

El segundo acápite se intitula *Fundamentación metodológica y fases de aplicación*. En este, aspectos como tipo, enfoque de investigación, población, muestra, instrumentos de recolección de información fueron profundizados. A su vez, se trataron las diferentes fases en las que el trabajo investigativo cuenta. Se trató una fase de diagnóstico, una fase de análisis de videojuego, una fase de diseño y aplicación de guías y una final de evaluación, que está integrada a la de aplicación.

El tercer capítulo llevó a describir la aplicación de lo mencionado en el segundo acápite. Se empezó por mencionar detalladamente las fases y su procedimiento. Se procedió a mirar el videojuego en capítulos, en los que se describió, se analizó y se diseñó cada uno de ellos, con el fin de crear un modelo de aplicación de un videojuego, tomando a *Final Fantasy V* como parte fundamental. En el cuarto capítulo, llamado *Resultados*, se tuvieron en cuenta la información obtenida en este trabajo. También, se redactaron algunas consideraciones sobre la creación y aplicabilidad de un modelo que lleve a aplicar y/o usar videojuegos como el centro de esta investigación en otros videojuegos del mismo tipo.

Y como colofón de la investigación, se presenta las conclusiones, los referentes bibliográficos y los respectivos cuadros, gráficas, anexos, que fueron parte esencial en el sustento sobre los datos y la aplicación de las diversas guías diseñadas para que este informe investigativo fuera posible.

## **CAPÍTULO UNO**

### **ANTECEDENTES Y BASE TEÓRICA**

#### **1. Antecedentes**

En los estudios sobre el videojuego y su incidencia en el campo académico es de gran preocupación, por la comunidad internacional, el fenómeno que, después de la televisión en el momento de su surgimiento, se ha consolidado en cuanto a su uso y preferencia: el videojuego. Por ello, se hace necesario tener en cuenta algunas investigaciones hechas de manera local, nacional o internacional que tratan el fenómeno llamado videojuego.

Dentro de los diversos estudios sobre el lenguaje, la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, en sus programas de pregrado y posgrado han realizado estudios desde las diversas perspectivas de investigación lingüística en ámbitos académicos y comunicativos. En esos trabajos de grado, sobre las líneas anteriormente descritas, se encontraron estudios semióticos encaminados hacia la descripción y el análisis de la televisión, en cuanto a programas, con resultados muy provechosos para la enseñanza de la lengua y del lenguaje.

El trabajo investigativo intitulado “JÓVENES Y VIDEOJUEGOS: UNA COMUNIDAD INTERACTIVA”, (Moreno y Camargo, 2006, s/p), trató una serie de posibilidades de tipo semántico, sintáctico y pragmático sobre el uso que los estudiantes de varias instituciones hacen con base en el uso del videojuego, con miras a interpretar las actitudes lingüísticas y de comportamiento que tienen los jóvenes cuando los jugaban, y los efectos que generaban en sus actividades diarias. Con ello, llegaron a los siguientes resultados:

1. Los videojuegos se consideraban un espacio catártico, en el que el estudiante podía liberar tensiones generadas durante la vida académica.
2. Tal espacio de liberación abría paso a formas de tratamiento ofensivas, en donde las groserías estaban al orden del día.
3. Los videojuegos generaban una espacio ficcional atractivo y divertido, que los alejaba de sus actividades académicas, personales, cotidianas.

4. Con los videojuegos, se generaron prejuicios por parte de docentes y padres de familia acerca de ellos que, al final, motivaron a su mala interpretación y visión.

Teniendo en cuenta lo anterior, se pudo colegir que el videojuego puede considerarse una fuente importante para la enseñanza y el aprendizaje de la Lengua Española y todo lo que le compete en relación con su función comunicativa. Con este principio, el videojuego puede llegar a ser una herramienta versátil en la vida académica, sin dejar atrás el hecho de poder divertirse, siempre y cuando haya un propósito de por medio. También, el videojuego, como elemento tecnológico, puede generar nuevas posibilidades de enseñanza, particularmente, en la lengua castellana y en la literatura, para generar espacios de lectura desde la tecnología.

Por el contrario, desde una perspectiva didáctica en la generación de herramientas tecnológicas o basadas en ellas, se realizó el trabajo investigativo intitulado “LEAMOS CON PLATERO”: MATERIAL EDUCATIVO COMPUTARIZADO, basado en un medio educativo computarizado (MEC) (Rios, 2005, s/p). En él, la autora pretendía dinamizar los procesos de lectura en literatura en estudiantes de los grados sexto, séptimo y octavo, así como describir las características y los parámetros para crear el medio educativo computarizado, como la edad y el diseño del MEC, apto para los estudiantes de dicho grado.

Con lo anterior, se llegó a los siguientes resultados:

1. El MEC se considera una herramienta versátil en la enseñanza de cualquier área, en este caso la literatura en lengua castellana, ya que fue un espacio divertido y agradable para el aprendizaje.
2. El tener en cuenta herramientas didácticas relacionadas con los adelantos tecnológicos posibilita más confianza y más disposición hacia el aprendizaje.
3. Poder integrar otros conocimientos sobre diseño de herramientas, propio de los ingenieros de sistemas, colectivos de docentes para analizar temáticas, hace que el poder

generar herramientas didácticas sea más provechoso y más consciente en cuanto enseñanza de la lengua castellana, como lo dice el MEN (cf. 2003, p.72), sea más efectiva y eficiente.

El proceso de generar el MEC en un aula de clase da paso a una nueva tendencia de elaboración de recursos para optimizar y dinamizar la enseñanza de la lengua española en las aulas, lo que permite no echar “en saco roto” las posibilidades que una herramienta como la mencionada puede lograr. Asimismo, el videojuego puede considerarse como un medio educativo computarizado, sobre la base de que es un medio para poder dar a conocer un conocimiento específico. No obstante, al ver que un videojuego es muy amplio en sentidos y en conocimientos, es posible generar un juego que permita describir, analizar, aplicar y hasta interpretar lo obtenido de un momento de juego, para así mejorar e incentivar el juego para aprender y a formar, si es pertinente, lectores críticos y analíticos de su realidad y de otras posibles.

Sandra Zárate y Bárbara Castro, en el año 1998, realizaron una investigación, titulada ESTUDIO DE LAS UNIDADES SINTÁCTICAS DE LA NOVELA “AMOR Y CRIMEN”, DE HERNÁN FONSECA, desde la cual se quería analizar las funciones y unidades sintácticas de los relatos, basados en postulados de la autora Ma. del Carmen Bobes, quien explica conceptos sobre la estructura del relato, como actantes, personajes, tiempo y espacio de la novela, punto de análisis de esta investigación. A su vez, las investigadoras querían hacer una reflexión semiótica sobre los personajes de la novela “Amor y crimen”, con el fin de descubrir posibles sentidos ocultos en la obra literaria. (Castro y Zárate, 1998, s/p.)

Del ejercicio investigativo, se encontró que, al tener en cuenta aspectos narratológicos, el análisis es ordenado y sistemático, sin quitarle el matiz literario que posee el texto. También, se encontró que sin importar el separar en partes el todo, como en este caso el describir actantes, personajes y otros elementos, enriquece el análisis literario de un texto narrativo, ya que puede constituirse como una forma plausible para entender los sentidos y significados subyacentes a la obra literaria.

Así, se hace necesario tener en cuenta un paradigma de análisis de textos literarios. El videojuego, como una narrativa visual, requiere poder analizarse teniendo en cuenta unidades que hagan más sencillo y eficaz su descripción y, así, generar otros elementos que ayuden a analizar otros textos. Por tanto, tener un modelo de análisis hace interesante el poder describir un videojuego, para así, posteriormente, aplicarlo a otros y hacer del videojuego un ejercicio de análisis e interpretación, al mismo tiempo que se juega y se divierte.

Por otra parte, en un trabajo conjunto interdisciplinar e internacional, Patrick Felicia y Caroline Kearney, en conjunto con la Federación Europea de Software Interactivo, realizaron un manual para docente sobre algunas ideas para la aplicación de los videojuegos en el aula de clase. Para dicho manual, se le dividió en dos partes esenciales: una, sobre las generalidades y beneficios de usar videojuegos en el aula, así como unas aplicaciones prácticas de este en dicha aula; la segunda parte apunta a la elección de un videojuego adecuado para la enseñanza, tomando como referente diversos tipos existentes, los beneficios que ofrece cada tipo y algunas pautas de aplicación (Felicia, 2009, p. 9).

Del manual en cuestión, se puede concluir lo siguiente:

- Las aplicaciones prácticas de los videojuegos son diversas y ordenadas. Se comprobó la aplicación de videojuegos en entrenamiento de bomberos, concienciación sobre amenazas ambientales, salud sexual y acoso escolar. Particularmente, en la academia, se usan videojuegos como recurso para estudiar la historia universal.
- Las ventajas físicas y cognitivas de aplicación de los videojuegos se enfocan en ciertas habilidades cognitivas, como la coordinación mano-ojo, memorizar, jerarquizar, discriminar, obtener información específica. Además, dependiendo el tipo de juego, se puede dar aprendizaje cooperativo, ya que algunos tipos de videojuego requiere la ayuda de varios jugadores para cumplir objetivos dentro del mismo.

Como referente de los estudios hechos sobre las implicaciones de los videojuegos en educación, Félix Etxeberría realizó un estudio en el año 2009, llamado VIDEOJUEGOS, CONSUMO Y EDUCACIÓN, en el que expresa que los videojuegos apuntan como uno de los juguetes más codiciados por la gente joven, por lo que es importante aprender a convivir con ellos. Esta última expresión se constituye como uno de los retos más importantes para maestros y padres de familia (Etxeberría, citado por Sánchez i Peris, 2009, p.14).

De la misma manera, Etxeberría menciona la creación de un código realizado en Europa, llamado PEGI (Pan European Game Information, Información de juego Paneuropea), un código en el que se clasifican juegos según las edades, incluso la publicidad que se hace de los videojuegos.

Como conclusión del estudio, se encontró lo siguiente:

- Los videojuegos pueden ser una gran estrategia si se mira la pertinencia de los mismos, en relación con su contenido, temas tratados, tipos, entre otros aspectos.
- Es significativo el hecho de tener en cuenta al videojuego como parte de la vida del individuo, ya que se constituye como una de las formas predilectas de aprovechamiento del tiempo libre.
- El videojuego, pese a la forma como se ha visto por padres de familia, sigue siendo una fuente poco explorada en el campo de la enseñanza de algún saber. Además de sus usos y aplicaciones en varios campos del conocimiento, su uso en el ámbito educativo puede llegar a generar más beneficios que perjuicios.
- Independientemente del tipo de videojuego que se use, es importante establecer un propósito para su uso. También, algunos juegos mencionados como *violentos* pueden ser el punto de partida para el análisis de problemas sociales, como las drogas, sexo, maltrato, etc. (Cf. Etxeberría, citado por Sánchez i Peris, 2009: p.27).

Basado en el anterior estudio, es preciso mencionar que para el trabajo investigativo presente, se tuvo en cuenta el punto de tomar un videojuego que tuviera algún propósito educativo y didáctico. Si bien es cierto que el videojuego de esta investigación presenta cierto contenido violento y de conflictos, sus gráficas y



su historia interna es adecuada para la edad que presentan los estudiantes. Así, se tomó el videojuego *Final Fantasy V*, ya que es un juego sencillo, fácil de aprender a jugar y es rico en contenidos.

## **2. Referentes teóricos**

La enseñanza de la lectura, en este caso la literaria, es una preocupación constante del docente de Lengua Castellana de educación media en la situación particular en la que se desenvuelva. Saber qué enseñar, cómo hacerlo y con qué propósito se convierte en el fundamento esencial para su enseñanza y el aprendizaje. Estas preguntas surgen como resultado de la falta de lectura por parte de los estudiantes, quienes la ven como obligación. Como consecuencia, han relegado la lectura y mostrado preferencia por otros elementos (electrónicos, en este caso), como los videojuegos, ya que los encuentran atractivos. De esta manera, puede verse esta situación como una posibilidad. Pero la pregunta principal es: ¿qué pasos se deben seguir para entender y ver el videojuego como una herramienta que facilite la lectura literaria épica? Lo que sigue pretende clarificar el ejercicio de usar los videojuegos, desde unas perspectivas teóricas, para dar nociones que se pueden tener en cuenta en la enseñanza de la lectura literaria épica y el posterior análisis del texto visual, en particular, el videojuego.

### **2.1 Sobre la lectura**

El ejercicio de leer es una labor que se constituye base importante para comprender los textos que se leen diariamente. No se limita solamente a decodificar, a reconocer palabras, frases u otros elementos, sino que va más allá. En otras palabras, la lectura se considera como:

Una actividad básica para la construcción de saberes, porque integra y reestructura diversidad de conocimientos, a la vez que exige la participación del lector, que es el responsable de la atribución de significados y la formulación de interpretaciones, además de ser personalmente quien fija la ordenación cognitiva de las estructuras y referentes textuales (Mendoza Fillola, 2008, p.229).

Siguiendo con el mismo orden de ideas sobre la lectura, el Ministerio de Educación Nacional (1998, p.72), en sus Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana, muestra la lectura como “un proceso de construcción de significados a partir de la interacción entre el texto, el lector y el contexto” y que implica procesos de comprensión e interpretación. Además, según el ICFES (2003, p.42), ésta se lleva a cabo por medio de tres fases, a saber:

**2.1.1. Lectura de tipo literal.** Leer es “la superficie del texto”, es decir, el significado de un párrafo, de una oración, la identificación de sujetos y de objetos. También, se indaga por: uno, identificar sujetos, eventos, mencionados en el texto o el reconocimiento de palabras, frases, signos, etc.; dos, el parafraseo, que es la reelaboración del significado por medio del uso de otras palabras, sin alterar el significado literal; tres, la coherencia y la cohesión, las cuales se refieren a la identificación y explicación de relaciones sintáctico-semánticas en los párrafos y en oraciones en el texto. (ICFES, 2003, p. 42)

**2.1.2. Lectura inferencial.** Es la posibilidad de generar inferencias, es decir, el generar conclusiones u obtener información que no están explícitas en el texto, al establecer relaciones entre significados de palabras, oraciones y párrafos. En ésta, también, se ponen el juego los saberes que posee el lector, tal como el identificar el tipo de texto que lee: narrativo, descriptivo, explicativo (la forma como se estructura el texto y la función comunicativa) y las relaciones progresión temática -coherencia global – cohesión.

**2.1.3. Lectura crítico-intertextual.** Es explorar la posibilidad de tomar posición sobre el contenido del texto. Se debe tener en cuenta las intenciones, los autores, el contexto, las voces, presentes en los textos, lo que permitirá el elaborar un punto de vista sobre lo que se lee y lo que se deduce (cf. ICFES, 2003, p.42). También, se tiene en cuenta: (a) el punto de vista del lector sobre el texto; (b) la relación texto-contexto-intertextualidad, es decir, las relaciones del texto dentro de un contexto específico con otros similares; (c) se busca el reconocer las funciones comunicativas del texto y sus intenciones comunicativas subyacentes.

Para ejercer una lectura crítico-intertextual, también se explora la posibilidad de tomar posición sobre el contenido del texto. Se debe tener en cuenta las intenciones, los

autores, el contexto, las voces, presentes en los textos, lo que permitirá el elaborar un punto de vista sobre lo que se lee y lo que se deduce (cf. ICFES, 2003: p.43).

Cabe anotar que un proceso lector implica uno escritor, como parte del proceso. Aunque el objetivo de esta investigación apunta a generar procesos de interpretación de la lectura literaria, se hará mayor énfasis en el proceso lector, sin olvidar que el proceso escritural es aquel que, en cierta medida, refleja el proceso y la efectividad del mismo dentro del aula de clase.

**2.1.4 La lectura literaria.** Ahora bien: si es cierto y quedó mencionado en el apartado anterior sobre las implicaciones de la lectura como proceso, es importante tener en cuenta que la lectura puede hacerse de diferentes textos, pero el que tiene mayor relevancia es la lectura de textos literarios, puesto que el componente esencial de esta investigación es acercarse a leer textos literarios de índole épico.

Para realizar lo anterior, Alfonso Cárdenas Páez afirma que la lectura literaria se constituye como:

Un proceso que integra un ejercicio de interpretación de sentidos del texto escrito (caso particular, la lectura de imágenes), en donde el lector esté preparado para enfrentarse al texto de manera activa, plural, crítica, creativa, competente, con miras a superar una lectura meramente literal, para llegar a una lectura interpretativa hacia la comprensión de lo leído (Cárdenas Páez, 2004, p.130).

Para ello, se plantean hipótesis de lectura y transcodificación (lectura de signos por medio de operaciones mentales, para aumentar el contenido del texto y poder aportar elementos para el abordaje crítico-hermenéutico). Formular hipótesis permite el formular conjeturas sobre lo que se lee, sin tener que recurrir al proceso riguroso de la demostración, seguida de procesos inductivos y deductivos, si es preciso; el hacer transcodificación puede ser hecho por medio de la lectura de unidades sónicas (señales, indicios, iconos, símbolos), códigos de sentido (epistemológicos, miméticos, hermenéuticos, narrativos), textos (descriptivos, argumentativos), las imágenes, las ideologías, las voces, que, junto con las relaciones de coherencia, cohesión, estructura de información, participan en la elaboración de sentidos dentro de lo que se lee (Cf. Cárdenas, 2004, p.133).

Por otra parte, el proceso lector no sólo debería limitarse al ejercicio verbal; lo visual se incorpora cuando están en juego hechos, objetos, acciones y contextos que se muestran a través de la palabra. Así, la lectura visual y la descripción del texto literario se unen para generar procesos de observación y descripción de textos, tanto visuales como escritos (Cf. Cárdenas, 2004, p.133). Es decir, que la lectura no es solamente el hecho de leer “grafías” en un texto, ya sea literario, científico, informativo; leer es una actividad diaria que, aunque no sea posible describirla totalmente, es lo que se hace al hablar de alguien, de comentar textos, de criticar al otro, entre otras posibilidades.

Por otra parte, al generar sentidos al leer literatura, al generar hipótesis, al poner en juego lo que un texto literario propone con ideas propias y que lleve a la comprensión de textos, se puede considerar como ser competente, literariamente hablando. Esta competencia, en palabras de Pozuelo Yvancos (citado en Mendoza, 2009), comprende “una capacidad humana que posibilita la producción de estructuras poéticas cuanto la comprensión de sus efectos” (p. 305). Dichas estructuras poéticas se dan al identificar rasgos culturales, sociales, estéticos, históricos y educativos. Por ende, se quiere que un individuo, al acercarse a un texto literario, pueda realizar procesos no solamente cognitivos, sino que apunte a los diferentes sentidos que un texto literario puede ofrecer.

**2.1.5 La literatura como provocación a la lectura.** Leer literatura implica un proceso de proyección personal. Es decir, que el lector posee ciertas potestades para dar interpretaciones acerca de lo que está leyendo. Viendo que la realidad afectiva del lector condiciona la comprensión de un texto y que los significados se construyen a partir de esta, esta investigación se basa en los posibles gustos del estudiante para que pueda aprender a comprender una realidad ficticia y cotidiana. Desde ahí, es posible fortalecer los procesos de interpretación y comprensión. Por ello es que este texto investigativo trata, en gran medida, sobre un acercamiento significativo a la lectura de la literatura desde lo que el estudiante acostumbra a hacer en su tiempo libre.

Cuando se lee literatura, se puede abordar los mundos ficticios que ésta nos ofrece y permite que quien se acerque a ella pueda comparar, deducir, interpretar y recrear una ficción desde las vivencias y las actitudes frente a ella. Lo anterior permite que el lector participe de forma imaginativa y emotiva frente a una situación, con el fin de que haya

enriquecimiento cognitivo. Para lograrlo, es posible encontrar una gama de elementos que pueden enriquecer su lectura, como materiales audiovisuales (películas, programas de televisión), sin olvidar el papel que cumple el docente en su aplicación y en su valoración. No sólo se debe dejar a los materiales que actúen por sí mismos, sino que el docente es el que los maneja para lograr fines específicos, no lo contrario (cf. Cárdenas, 2004, p.133).

Por otra parte, el leer literatura implica, más que divertirse, ejercitarse cognitiva, afectiva, interpretativa y argumentativamente, entre otras. Para ello, se puede tener aspectos importantes en el antes, el durante y el después de la lectura de textos, a saber: (a) *la corporeidad*, que hace referencia al uso de los sentidos del lector para entender y vivir la lectura o, en otras palabras, la relación yo-texto-mundo; (b) *intencionalidad*, ya que se busca algo con un fin a través de búsquedas, recuerdos, que se pueden buscar por medio de la escritura, y no como un mero elemento de satisfacción; (c) *la reflexión*, la cual permite el desmembramiento del tejido textual y hacer relaciones entre lo escrito y lo mostrado; (d) *la temporalidad*, ya que contextualiza un hecho con una realidad pasada o futura, y permite generar inferencias y posturas sobre su devenir como texto visual o verbal; (e) *la alteridad*, puesto que propone y establece posiciones entre el yo y el mundo como totalidad y permite reconocer diversas posibilidades que le dan sentido, como las formas de comunicación, presencia de dobles, entre otras más; (f) *la acción y la intersubjetividad*, en donde la primera es la identificación y análisis de lo que se hace dentro de la historia y la red de semejanzas, diferencias y asociaciones que surjan; la segunda, es la experiencia que se hace del mundo y de las vivencias del yo-lector dentro de una comunidad, con base en el compartir una serie de rasgos culturales y sociales, lo que permite enriquecer sus percepciones y conceptos (Cárdenas, 2004, p. 138-143).

## 2.2 Sobre los videojuegos

En el desarrollo de esta investigación, una segunda parte esencial la constituye el estudio y análisis sobre los videojuegos. Estos son uno de los primeros medios informáticos masivos que dieron nueva percepción al concepto de ocio. También, se pueden definir como “programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se

pueden utilizar a través de varios soportes, como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles” (Gil Juárez y Vida, 2007, p.11-12).

En otras palabras, el videojuego es una nueva forma de ocio electrónico usado para la diversión y para el descanso, que se ha masificado en los últimos años debido a su aspecto atractivo, su variedad, su diseño, entre otros aspectos.

Partiendo de lo anterior, su aspecto visual hace que sea una motivación para quien lo juegue. Sus colores, sus diversas situaciones hacen que el jugador se sienta cómodo ante un mundo de ficción.

En estos días, el videojuego ha sido uno de los medios electrónicos más apetecidos como un elemento de diversión entre los adolescentes y la gente joven. Su éxito se debe a la gran gama de posibilidades que ofrece a quien lo juega y, como lo que esta investigación hizo fue motivar desde su uso a la lectura, es preciso citar algunas de las características y ventajas de la aplicación de éste. Estas son unas de las características más importantes, según Etxeberria (2000, p.3):

1. Es uno de los juguetes más elegidos.
2. Hay una gran gama de juegos: arcade, rol, deportes, etc.
3. Varía según el tiempo, los jugadores, los temas, la evolución de la tecnología.
4. Es usado por medio de diversas consolas o dispositivos electrónicos, como los computadores o consolas.

Las anteriores características son apenas una gama de otras características más que integran los aspectos más relevantes del videojuego en la actualidad. Sin embargo, es preciso tenerlas en cuenta porque son parte esencial del trabajo por desarrollar y son un elemento que hace que el investigador haya puesto su atención en el videojuego como medio de incitación a la lectura.

**2.2.1 Los videojuegos en la educación.** Usar los videojuegos en educación permite la motivación para aprender conocimientos sobre diversos temas como matemáticas, y puede ser usado como elemento de uso en programas motores y visuales, puesto que desarrolla el pensamiento reflexivo y analítico en la resolución de problemas. También, ejercen un

papel decisivo e importante en el papel de la imaginación infantil, junto con el reto y la curiosidad. En otras palabras, la utilidad de videojuego depende del momento de aprendizaje en el cual sea aplicado y la intencionalidad que este posea.

Otro factor importante sobre los videojuegos es el uso de estos como herramienta para el desarrollo de habilidades cognitivas. Según S. Long y W. Long (citado por Mendiz et al., 2000, p.4), hay presentes análisis de procesos deductivos ligados a los juegos electrónicos, como los procesos cognitivos (formulación de hipótesis, mecanismos de ensayo - error, las reglas y las conclusiones) que usaban los videojuegos y concluyeron que el videojuego podía ser un elemento motivador y dinamizador del aprendizaje, por medio de un análisis e interpretación que debe ser proporcionado a los usuarios que usan el elemento (Mendiz, 2000, p.5). A su vez, puede desarrollar habilidades espaciales, cognitivas y motoras y algunas asociadas con las TIC y sirven para enseñar hechos, principios y resolución de problemas. (Felicía, 2009, p. 7).

Por otra parte, dentro del uso de tecnologías en las aulas, se ha venido gestando el concepto de “eduvención”, el cual consta de tener en cuenta que es posible realizar procesos educativos con un propósito, sin dejar de lado divertirse y tener un espacio de esparcimiento (Pindado, 2005, p.57). Así, el videojuego puede generar eduvención si se tienen en cuenta, en primera medida, el tener objetivos claros en la enseñanza en un área específica del conocimiento.

También, con el videojuego, es posible crear estrategias que pueden ir dentro de un ejercicio de lectura consciente, estableciendo ciertos fines y según el propósito de enseñanza del docente o la institución. Por ejemplo, es posible enseñar otras áreas del conocimiento, como las Ciencias Sociales, por medio del juego “Carmen Sandiego”, en donde se tienen conocimientos de geografía política, entre otros. En otras palabras, es plausible tener a un videojuego como punto de referencia en la enseñanza de conocimiento en las aulas. Lo anterior se relaciona con la creatividad o experticia del docente en su área específica (Pindado, 2005, p.61)

Como conclusión, el videojuego es una herramienta que permite desarrollar habilidades cognitivas como el análisis y la imaginación de los niños, lo que permite que

ellos ensueñen y deduzcan reglas y condiciones de juego. Este proceso debe ser acompañado por un adulto que lo asesore mientras juega. Esto permitirá que el estudiante pueda aprender a interpretar lo que ve.

### **2.3 Análisis semiótico del texto visual**

Dentro del proceso lector, la lectura de imágenes es una de sus facetas. En el planteamiento de este proyecto, se hace necesaria, ya que el videojuego, desde su naturaleza audiovisual, ofrece un sinnúmero de posibilidades de interpretaciones de quienes lo juegan. Por tanto, y para ver, describir, analizar e interpretar el videojuego como herramienta para la incitación a la lectura épica, se presenta a continuación una serie de posibilidades que le permiten realizar los procesos anteriormente descritos: para comenzar, es preciso afirmar que este proyecto se sustenta desde una perspectiva de lo semiótico. Para esto, es necesario ofrecer un concepto de lo que la semiótica significa. Según Guiraud (1978, p.3), “es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc.”. Partiendo de este concepto, se debe entender ciertas percepciones de la imagen como el espacio semiótico, objeto de análisis de este trabajo investigativo, sin olvidar que el proceso lector también abarca la lectura de textos escritos, como artículos, novelas, cuentos, entre otros.

**2.3.1 La imagen.** Según Busquets (1977, p.3), la imagen es “algo que representa un doble particular de los objetos que hay en el entorno. Significa la cosa representada (referente a las cosas en sí, como las imágenes de unas montañas) y la cosa representada es una representación de concepciones mentales de los objetos. A su vez, reproducen los contornos de las cosas, en función de la expresión pretendida por su autor”. Puede cumplir dos funciones: una, como cosa – objeto y otra como cosa-instrumento. Esto es, ver la imagen como representación y de expresión de una realidad, ya sea real o ficticia. (cf. Busquets, 1977, p.100). También es una representación materialmente visual de los contornos de las cosas.

Como forma de analizar una imagen, Busquets propone una manera desde la denotación y la connotación, ya que la denotación de imágenes se hace compleja al



denotarlos como tal y arbitrariamente. Es decir, no solamente se debe denotar la imagen con un solo y único significado, sino con más posibles significados e interpretaciones. Propone que se debe ver desde los conceptos juntos, planteados por Guiraud (2004, p.40), sobre lo que la denotación y la connotación implican en un proceso de interpretación.

Con lo anterior, el estudiante tiene la posibilidad de relacionar todo lo que ve en el juego con aspectos que pertenezcan a su vivir o con otras realidades ficticias, producto de varias lecturas hechas de textos escritos, orales, visuales, entre otros.

## **2.4 Denotación y connotación**

En un estudio semiótico de cualquier tipo es de gran importancia tener en cuenta conceptos que puedan enriquecer un estudio como este. Uno de los más importantes es el de denotación. Según Guiraud (2004: p.40), “la denotación está constituida por el significado concebido como tal”. Por otro lado, un término sobresaliente es el de connotación. Mientras que en el primer término se da el significado literal, en el segundo corresponde a la percepción subjetiva de los signos, o como Guiraud define a esta como espacio, en donde “se expresa valores subjetivos atribuidos al signo debido a su forma y a su función: una palabra “argótica”, “poética”, “científica”, entre otras. Muestra el significado que expresa (2004, p.41). Estos dos conceptos constituyen dos modos fundamentales y opuestos de la significación, y dos formas de percibir el trabajo por realizar. Así que, estos dos puntos clave orientaron el proceso de análisis semiótico de esta investigación.

## **2.5 Signos, señales, símbolos e indicios**

A partir del hecho de que en un proceso interpretativo de un texto visual pueden estar en juego muchos elementos que muestran su composición, se hizo énfasis en una serie de elementos que pueden ser de ayuda como análisis inicial. Además, entendiendo la imagen como signo, compuesto por un significante y un significado, Eco (citado por Niño, 2007, p.32), plantea una clasificación de los signos según la relación de estos con el objeto

que representan, sin olvidar que el centro del análisis de esta parte del proyecto es la imagen:

### ***1. Índices.***

Su función es la de indicar y señalar, mas no de representar. Establecen relaciones visuales. Se les llama signos deícticos. En otras palabras, corresponden a referencias de indicación de la ocurrencia de un suceso.

### ***2. Iconos.***

Logran cierta representación directa o imitación de los objetos y sus características, verbigracia, mapas, fotos, pinturas, flechas, siluetas, metáforas, diagramas. Ejemplo de ellos son: las convenciones de relieve en un mapa, un diagrama de flujo en un proceso de calidad.

### ***3. Símbolos.***

Son signos que se basan en asociaciones de representación mental. Son socialmente aceptadas por la comunidad, según el contexto. Designan el objeto sin atarse a semejanzas. Representan un objeto como algo genérico, no individual. La imagen del ‘Pibe’ Valderrama o la imagen de Juan Valdez pueden ser símbolos netamente colombianos.

### ***4. Señales.***

Es un estímulo perceptible por los sentidos (táctiles, auditivos, visuales, gustativos), capaz de asociar algún tipo de significación. Pueden ser: naturales, que estimulan la asociación de algún tipo de significado en el destinatario. También, pueden permitir al receptor relacionar en su mente un efecto, con su causa.

Con los anteriores elementos, se espera que el estudiante, en primera instancia, describa los elementos presentes en las imágenes, como los colores, los objetos y su relación con la realidad ficticia que presenta el videojuego. Además, lo anterior puede ofrecerle pistas de la temática, los personajes y los posibles eventos que se den dentro del juego mismo.

## 2.6 Sobre los índices narrativos

Rodrigo Argüello (1992, p.47) tiene en cuenta los aspectos mencionados por Pierre Guiraud sobre los índices, y crea una clasificación que permite analizar aspectos que pueden ser importantes dentro de un análisis semiótico-narrativo, como el presente trabajo investigativo. Trae a colación unos índices de índole narrativo, que permiten descubrir sentidos ocultos o elementos que mantienen relevancia dentro de la narrativa, en este caso, como el videojuego en cuestión.

Como primer paso, para Argüello (1992, p.47), un índice narrativo es un signo que mantiene una relación causal, directa y real con el objeto denotado. También, desde un punto de vista psicológico, se trata de una asociación de contigüidad entre dos elementos: el humo y el fuego, por ejemplo. Algunos índices narrativos pueden ser: la aguja del reloj, una veleta que indica dirección del viento, la nube negra que indica tormenta.

A su vez, entendiendo que el índice indica algo, puede servir para avisar o informar sobre lo que sucedió o lo que va a suceder. Una palabra, un silencio, una situación. Con este, el lector puede inmiscuirse en un proceso abductivo; es decir, el juego intuitivo, lógico y creativo en el que el lector interpreta una situación con base en preguntas e interrogantes, con el fin de realizar conjeturas.

En otras palabras, el índice lleva a descubrir lo oculto. Son las pistas para desentrañar la realidad, en este caso ficticia. Con lo anterior, el joven hará conjeturas y preguntas que le permitirán ampliar sus conocimientos sobre lo que juega y tendrá la posibilidad de resolver sus interrogantes a medida que avanza en el juego.

### 2.6.1 Los índices narrativos: clases.

**1. Índice tenue:** un índice tenue, en palabras de Argüello (1992, p.53), informan sutilmente y explícita sobre un personaje, en cuanto sicología, estatus, ideología, carga biográfica, dadas en descripción de vestuario, de objetos, acompañantes, gestualidad, entre otros aspectos.

**2. *Índice embrionario:*** hacen referencia a que hacen su aparición al comienzo del relato y presentan una unidad con intención explícita para integrarse luego y madurar más adelante durante el trascurso del relato.

**3. *Índice recurrente:*** son explícitos, ya que se repite dentro de la narración. Se refiere a los motivos presentes a lo largo de la narración. Estos motivos se repiten desde el inicio y se pueden expresar en hechos y en afirmaciones hechas por los personajes dentro de la narración (cf. Argüello, 1992, p.55).

Los anteriores índices pueden darse en tres instancias, a saber:

- ***Verbales:*** lo que un personaje diga puede ser premonición de algo que puede suceder.
- ***Objetuales:*** énfasis en cualquier objeto que lleve o que sea de posesión del personaje.
- ***Ambientales:*** relativo al ambiente. Puede darse en dos formas: una, el estado del tiempo; dos, descripción de objetos que rodean a los personajes, así como sus estatus, sicología, entre otros.

## **2.7 Aspectos narratológicos del relato**

Después de un análisis previo de los elementos encontrados en las imágenes y la descripción de lugares, personas, objetos, entre otros, el paso por seguir consiste en describir el hilo del relato. Las imágenes hacen parte del juego, pero la unión de todas ellas forma un todo ordenado que muestra una historia contada por alguien, en algún lugar, en un tiempo determinado, en una clase de circunstancias esenciales y desde una perspectiva determinada. ¿Cómo es posible saberlo?

A continuación se mostrarán unos elementos que darán guías sencillas y concretas que aportarán ideas para saber todo lo que concierne al relato visual y su interpretación. Se tendrán en cuenta elementos visuales y narrativos, como los actores partícipes en el texto visual, las acciones presentes en el texto visual, las unidades narrativas que determinan las

acciones y la forma en que se presenta el texto visual hacia un posterior enfoque desde la épica.

**2.7.1. Unidades narrativas.** Ya que la narración es un conjunto de una serie de hechos, la unidad narrativa es un espacio dentro de la narración en donde es posible determinar los objetos por analizar, como los sintagmas narrativos, vistos como subunidades, como las partidas, los retornos, los establecimientos y las rupturas de contratos dentro del texto (Lévi-Strauss, citado por Barthes, 2004, p. 45). Como demostración de lo anterior, dentro de las unidades narrativas, es posible determinar varios tipos de relaciones que determinan la estructura de la misma unidad: uno, los sintagmas de desempeño, en donde se establecen las pruebas que los personajes deben afrontar; dos, los sintagmas contractuales, en donde se establecen o rompen contratos dentro del relato; tres, los sintagmas disyuncionales determinan las partidas y retornos, en términos de hablar de las acciones hechas por los actantes.

**2.7.2 Fundamento teórico de los actantes.** Según A. J. Greimás (citado por Barthes, 2004, p.23), son los personajes del relato, no por lo que son sino por lo que hacen. Ellos participan en tres ejes semánticos: (a) la comunicación, (b) el deseo (o la búsqueda) y (c) la prueba. El mundo infinito de los personajes está sometido a una estructura paradigmática determinada por las relaciones opuestas sujeto/objeto, donante/ destinatario, ayudantes/opponentes. Es decir, los actantes son los participantes de las acciones llevadas a cabo en un relato, pero incluyendo una serie de aspectos para tener en cuenta, como acciones determinadas y el tiempo en que los actantes interactúan, como en el pasado, el presente o en el futuro. O, en palabras de Barthes, son semióticamente, “sujetos de acción como signos dotados de una capacidad de interrelación sintáctica y son, a la vez, portadores de significados” (2004, p.23).

Para profundizar sobre los actantes, estos cumplen una serie de funciones específicas dentro de la narración (Argüello, 1992). Son seis, a saber:

- 1. Sujeto:** es quien ejecuta la acción, o quien quiere o desea un objeto de valor.
- 2. Objeto (de valor):** es lo que busca el sujeto (héroe). Se da en cosas o en valores abstractos.

**3. *Destinador*:** es un árbitro distribuidor del bien, o puede ser un manipulador que le otorga al sujeto la competencia para obtener su objeto.

**4. *Destinatario*:** es aquel que obtiene el bien. Es la instancia que procura por obtener la menta y para quien trabaja el héroe.

**5. *Ayudante*:** se constituye como alguien o algo que facilita la acción al sujeto para lograr su objeto de valor.

**6. *Oponente*:** se constituye como alguien o algo que obstruye la acción. Ofrece resistencia y pone obstáculos a la realización del deseo.

Dentro del juego de video es posible ver algunos participantes o personajes que son el centro del relato. Mediante el análisis de los actantes, se quiere que el lector (en este caso, el estudiante) describa cada uno de ellos, muestre sus rasgos físicos y psicológicos y determine su importancia y su relación con otros personajes y, así, poder construir el hilo narrativo del relato desde los personajes y construir las acciones desde ellos.

Asimismo, dentro de las relaciones que existen entre los actantes en las narraciones, se dan, en palabras de Rodrigo Argüello (1992), la existencia de unos programas narrativos (PNG), que destacan la consecución o no de un fin determinado en el transcurso de la narración. Se presenta unos programas predeterminados, así:

**1. Png 1:  $F(S \vee O) \text{ --- } (S \wedge O)$ .** En este programa, el sujeto carece del objeto de valor y al final lo obtiene (Final feliz). Apunta al típico final feliz que se pueden ver en los cuentos tradicionales.

**2. Png 2:  $F(S \vee O) \text{ --- } (S \vee O)$ .** Aquí, el sujeto carece del objeto de valor y no lo consigue. Es un final trágico.

**3. Png 3:  $F(S \wedge O) \text{ --- } (S \vee O)$ .** Al principio, el sujeto tiene el objeto de valor y al final lo pierde.

**4. Png 4:  $F(S \wedge O) \text{ --- } (S \wedge O)$ .** No existe conflicto aparente.

Con dichos programas narrativos, se planteó en el análisis previo a la aplicación del ejercicio investigativo que el investigador se encargara de describir los programas narrativos más sobresalientes de cada uno de los hechos presentados en la narrativa interna del videojuego. De esta forma, al diseñar las guías de trabajo, se apunta a que los estudiantes pudieran ver lo que acontecía al momento de jugar y de leer dicha narrativa.

Después de describir el concepto de unidad narrativa, el propósito de tener en cuenta este concepto es el de crear, dentro del relato visual, a manera de capítulos, grupos de acciones que presenten la historia. El investigador tendrá que analizar, previamente, el orden de las acciones y/o situaciones particulares que demuestren un orden lógico de la narración y agruparlas en capítulos. Posteriormente, el estudiante, con los capítulos mostrados, podrá tener en cuenta los aspectos anteriormente mencionados en este proyecto para analizar, deducir e interpretar los actantes, sus acciones y todo elemento que esté dentro de la imagen que aporte a la descripción de los sucesos y su relación con la lectura de literatura épica.

Al finalizar la delimitación de las unidades narrativas, se describió qué instancia es la que narra los eventos, para determinar si es el que juega el que crea el discurso o es el juego que ya tiene un discurso predeterminado que se debe seguir. Además, se hizo que se identifique el narrador de la historia y qué instancias o herramientas usa para su narración. Así, los estudiantes, por medio de sus opiniones y de su lectura, puedan deducir y/o descubrir quién narra la historia y por medio de qué medios, ya sean las anécdotas, la descripción de las acciones y el “dar la palabra” al personaje para que cuente la historia.

## **2.8 Sobre el mito y la épica**

Como parte del análisis del videojuego “Final Fantasy V”, y al tener en cuenta aspectos dentro del relato como elementos connotativos y denotativos, cabe traer a colación aspectos que pueden enmarcarse dentro de una realidad mítica, de dimensión tanto local como universal.

El mito, según Mircea Eliade (1968, p.18), “cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de lo ‘primordial’”. Es una representación de una realidad sobre la creación. Sus personajes son seres sobrenaturales y revelan las irrupciones de lo sagrado. También, es una historia sagrada y su función es revelar los modelos ejemplares de todos los ritos y actividades humanas significativas sobre el arte, la educación, el matrimonio o la sabiduría.

Estos, a su vez, revelan no solamente el origen del mundo sino los acontecimientos que han marcado la existencia del hombre hasta nuestros días: un ser mortal, organizado en reglas de conducta (Eliade, 1968, p.23).

## **2.9. Análisis e interpretación del mito**

Toda descripción que se quiera hacer del mito, según Lévi-Strauss (2004), es posible hacerla si se tienen en cuenta tres aspectos: uno, el armazón del mito; dos, el código del mito; tres, el mensaje. El primero, se refiere a las propiedades estructurales comunes a todos los relatos; también, se refiere a una descripción temporal descrita en un antes y en un después. En segunda instancia, el mensaje de la significación del mito en isotopías, en donde dichas isotopías llegan a ser narrativas mediante la categorización de los eventos y a la descripción discursiva del relato, en términos de su significación. El tercer componente comprende la descripción del mundo mitológico y la descripción general e histórica.

**2.9.1 La épica.** A lo largo de esta investigación, se ha mencionado el término *épica* como el tipo de literatura que se encuentra en el videojuego, centro de este análisis. Pero es necesario dejar en claro algunas glosas sobre lo que la épica es y representa en la investigación realizada.

Para empezar a mencionar la épica como género literario, en palabras de Primitiva Flores (s.a: p.261), es “una narración heroica en verso y se constituye como una de las primeras manifestaciones literarias de una civilización”. Trata las hazañas de un héroe, individual o colectivo, en el que se toman algunos hechos y materiales reales o legendarios y que constituyen el legado de tradición oral de un pueblo. (Cf. Flores, s.a: 262)



También, cuando se habla de épica, inmediatamente el pensamiento se remite a sucesos que explican hazañas de héroes en la antigüedad, como lo muestra la épica homérica, en la que los héroes poseen grandiosas armaduras y son ayudados por dioses. El término *épica* implica una serie de valores que explican el pasado épico nacional de una cultura, un pasado absoluto, inaccesible y una tradición basada en leyendas nacionales (Cf. Bajtín, s.a: p.458). Con esto, se pretende explicar o dar respuesta al mundo de los comienzos, en palabras de Bajtín.

Basado en lo anterior, las diferentes culturas han creado sus propias leyendas épicas con las que se explica el origen del mismo mundo que habitan y quiénes, aparentemente, han contribuido para que así se haya dado. Ejemplo de ello lo constituyen los poemas épicos de Homero (*La Ilíada* y *La Odisea*), en los que, en este caso, muestran a un mundo de héroes y su interacción con dioses, los cuales les concedían dones y favores para liberar pueblos.

Contextualizando la parte épica con el videojuego Final Fantasy V, el propósito de este último es el de mostrar una serie de hazañas que llevan a salvar el mundo. Un grupo de personas, con un pasado dado por familiares y amigos que lo hicieron antes, buscan repetir la salvación del mundo por medio de la obtención de elementos que fueron usados antaño. Además, los nuevos salvadores, así como sus predecesores, fueron provistos de habilidades que les da la fuerza necesaria para derrotar al mal y, así, preservar la vida y las condiciones de dicho mundo en paz y tranquilidad.

Por otra parte, esta narrativa, al ir avanzando en sucesos particulares, integra elementos, personajes y criaturas mitológicas, tomadas de diferentes culturas precristianas, que dan a dicha narrativa elementos históricos-epopéyicos que nutren y atraen a quien lo leen. Así, es posible identificar deidades, como Gilgamesh (Mesopotamia), la Quimera (Griega), entre otras.

Basado en ello, el análisis a este videojuego apunta a hacer referencia a estos personajes y lugares y relacionarlos con lecturas de tipo literario que muestren su contenido y cómo estas leyendas épicas y personajes mitológicos integran dicho contenido. Para ello, se seleccionarán lecturas que lleven a explicar y a relacionar dicha literatura con el

videojuego. Dichas lecturas se seleccionaron con base en lo visto en cada unidad narrativa y en las guías de trabajo diseñadas para la lectura del videojuego.

## **2.10 Marco Institucional**

Para realizar la investigación que se ha venido mostrando en estas líneas y en este texto, se tuvo en cuenta la participación y ayuda del Colegio Nuestra Señora del Rosario, en una de sus sedes, ubicada en la ciudad de Tunja, Boyacá.

Este colegio cuenta con una tradición de más de cien años, formando a la juventud tunjana. Es una institución católica de carácter privado para niños y niñas, donde el cuerpo docente y el estudiantado se esfuerzan por hacer un hecho la espiritualidad, legada por los fundadores Santo Domingo de Guzmán, padre y fundador de la Orden Dominicana.

La fundación del colegio se dio en el año 1905 por Sara Rojas Ulloa. En el año 1950 se lleva a cabo la construcción del edificio en donde hoy se encuentra la institución.

Por otra parte, el Colegio Nuestra Señora del Rosario es una institución católica de carisma dominicano, que trabaja con los parámetros de la Norma Técnica de Calidad NTC ISO 9001:2008, en el que se involucra a toda la comunidad educativa.

Dentro de su horizonte institucional, el colegio tiene como misión animar, orientar y acompañar el proceso integral de los estudiantes por medio del desarrollo de competencias y de la formación en valores para que asuman su proceso autoformativo y que sean agentes transformadores de una sociedad justa, civilizada, democrática y participativa (Galindo, 2013: p.21). De la misma forma, se proyecta como una institución líder en procesos de calidad que responde a una formación integral, basada en la investigación y creación de cultura frente a las tendencias novedosas del mundo actual. (Cf. Galindo, 2013, p.21).

En la parte académica, el Colegio Nuestra Señora del Rosario maneja una serie de conceptos y teorías pedagógicas que hacen parte de su Proyecto Educativo Institucional. Uno de ellos hace referencia al Modelo Pedagógico Institucional, denominado Modelo Cognitivo Social, en el que se integran las teorías cognitivas y de la pedagogía social. En este, se concibe la evaluación como un proceso dinámico, con las siguientes características:

(a) *formativa*, porque ayuda a la formación en el proceso de aprendizaje, (b) *continua*, ya que no solo se realiza cuando se presentan exámenes, (c) *integral*, puesto que comprende lo conceptual, lo actitudinal y lo procedimental, y (d) *sistemática*, porque se realiza mediante una planificación previamente establecida. (Galindo, 2013, p. 44)

Siguiendo con el componente pedagógico del colegio, posee un enfoque de Pedagogía activa y su estrategia pedagógica es la Estrategia para el aprendizaje significativo (Epas). Junto con estas teorías, el colegio quiere que sus estudiantes ejerciten su parte cognitiva mediante la elaboración de esquemas conceptuales para fijar y poner en escena los conocimientos aprendidos. Al aprenderlos, los estudiantes refuerzan la parte social, que apunta a poner en juego los conocimientos aprendidos y aplicarlos a las necesidades propias y de los demás. (Cf. Galindo, 2013, p.45).

Teniendo en cuenta el componente pedagógico, y por petición de la misma institución en el ejercicio investigativo relacionado, se incluyó en el diseño de guías algunas partes de tipo cognitivo, como organizadores gráficos. En el apartado siguiente de esta investigación, se explicará cómo esa parte cognitiva se hace presente en el ejercicio investigativo total.

## CAPÍTULO DOS

### ASPECTOS METODOLÓGICOS SOBRE LA APLICACIÓN DEL VIDEOJUEGO

#### 1. Tipo de investigación

Dentro del desarrollo de este ejercicio investigativo, se tuvo en cuenta los postulados de la investigación acción, enmarcados en un enfoque investigativo cualitativo, ya que permitieron establecer y definir la eficacia y eficiencia del videojuego en un grupo de estudiantes, y que esos estudiantes enriquecieran el ejercicio con sus aportes y sus opiniones sobre este. También, se tomó en cuenta la investigación-acción en el aula, ya que proporcionaba elementos metodológicos y prácticos para hacer reflexión constante en el aula de clase (Martínez, 2010, p.243). Además, basados en el objetivo general de esta investigación, se hizo atendiendo a cuatro fases fundamentales: (a) una relacionada con la fase diagnóstica, en palabras de frecuencia de uso de los videojuegos, lugares en donde los juegan, y la posible relación con el proceso lector realizado en las aulas de clase; (b), una segunda concerniente al análisis y estructuración del videojuego basándose en la metodología del análisis estructural del relato de Roland Barthes, de A.J. Greimás y de Rodrigo Argüello, a la vez que se planean y/o diseñan las herramientas para la aplicación del videojuego; (c) una tercera fase en la que se aplica las herramientas para analizar el videojuego (guías), para evaluar lo que se hizo y reflexionar desde lo que se obtuvo para repetir el proceso, en aras de emitir, si es preciso, un juicio positivo o negativo de la aplicación del videojuego en el aula de clase; (d) la cuarta fase corresponde a retomar las herramientas hechas para diseñar el modelo de aplicación, tomando como base las actividades desarrolladas en las guías y presentarlas como resultado del ejercicio de tener en cuenta a uno videojuego como posibilidad educativa. Todo lo anterior, tomando lo hecho en esta investigación, se enmarca en la Línea de Investigación de Pedagogía de Ciencias del Lenguaje, adscrita a la Maestría en Lingüística de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, sede Tunja.

## **2. Población y muestra**

Para la ejecución de este ejercicio investigativo, se tuvo en cuenta como población a los estudiantes de la asignatura *Taller* del Colegio Nuestra Señora del Rosario de Tunja. La muestra está compuesta por 15 estudiantes, de los que se tomaron a 7 mujeres y 8 hombres. Los estudiantes se encuentran entre los 12 y los 14 años, pertenecientes a los grados sexto, séptimo y octavo de Educación Básica.

### **2.1 Instrumentos y técnicas de recolección de información**

De la misma manera, para poder llevar a cabo esta investigación, se tuvo en cuenta algunos instrumentos y técnicas para la recolección de información. El primer paso, en esta investigación, es indagar sobre el conocimiento sobre el videojuego, que fue tomado como instrumento de investigación. Para ello, se aplicó una encuesta (prueba diagnóstica con pregunta mixta), en donde se obtuvo un conocimiento inicial sobre la situación, en relación con el uso del videojuego. Luego, con base en los resultados obtenidos, se aplicará el videojuego; pero, para ver el proceso de observación y acercamiento al videojuego hecho por los estudiantes, el investigador usó preguntas dentro de las guías, en donde se registren todos y cada uno de los acontecimientos sucedidos antes, durante y después de jugar el videojuego “Final Fantasy V”.

En un punto intermedio, determinado por el investigador (para este caso, después de registrar las consideraciones previas sobre el juego), se aplicaron guías de trabajo (a manera de “mapa de ruta”), en donde se siguieron una serie de pasos que permitan analizar lo visto en el videojuego en conjunción con el tema por trabajar (en este caso, la lectura de textos épicos); después, se realizó una encuesta (pregunta abierta, modo cuestionario), que pueda evidenciar si el juego de video es de agrado para los estudiantes o, en caso contrario, haya rechazo al mismo. Finalmente, se hará una entrevista al azar (tipo colectiva), en donde sea posible obtener las percepciones acerca del uso del videojuego en el salón de clase (Camacho, 2003: p70). Lo anterior se hará en puntos intermedios de la aplicación de las guías, basadas en el videojuego. Es decir, que en las guías, habrá algunas actividades referentes a dar las opiniones de los estudiantes en relación con la guía y actividades propuestas.

### **3. Fase metodológica**

Como primer ejercicio, el investigador hizo énfasis en el análisis del videojuego en cuestión, con el fin de determinar las unidades narrativas de Roland Barthes y los programas narrativos con base en la teoría de los roles actanciales de Greimás. Además, se tendrá en cuenta los postulados de Argüello sobre los programas narrativos de los roles actanciales, que permitirán saber qué sucede y cómo se desarrolla la narración en el videojuego.

Cabe anotar que las fases que se describen a continuación son parte del resultado del análisis del investigador sobre el videojuego en cuestión. Como el análisis previo terminó en guías de trabajo, cada guía siguió los pasos descritos en el tipo de investigación acción, referenciado anteriormente.

#### **3.1 Fase 1: Diagnóstico**

Se hizo una encuesta para averiguar los conocimientos previos de los estudiantes acerca del videojuego, así como las preferencias en cuanto los tipos de videojuego que los estudiantes juegan. Además, se realizó una pregunta sobre el tipo de lecturas que les gusta y la posible relación de los videojuegos con lo que se hace comúnmente en las clases de lengua castellana propias del nivel en el que se encuentran los estudiantes.

#### **3.2 Fase 2: Análisis**

Después de hacer el diagnóstico, el investigador se centró en describir y aplicar la teoría estructural del relato, los aportes de la teoría actancial de Greimás y la teoría de los índices narrativos de Argüello, para identificar las posibles acciones y los participantes de las acciones en el desarrollo de la narración, que el estudiante debe evidenciar al momento de hacer acercamiento a unas guías de trabajo que se diseñaron para tal fin.

#### **3.3 Fase 3: Planeación**

Posteriormente, se diseñaron guías de trabajo encaminadas a describir y deducir elementos narrativos y semióticos del texto. En estas guías, se trabajaron dos fases internas: la primera es de inmersión, en la que el estudiante se familiariza con el análisis estructural del relato, las matrices actanciales y los índices narrativos y los va practicando; la segunda

trata sobre la aplicación de conocimientos. Además, como en la institución en la que se aplicó esta investigación propende por las habilidades cognitivas, se incluyeron algunos organizadores gráficos, como mapas mentales, cuadros comparativos, entre otros.

Para la selección de los textos por leer, el investigador tuvo en cuenta el análisis previo a las guías, apuntando a mostrar un texto literario épico, ya sea un libro o un material didáctico (videos, entre otros). Los criterios para seleccionar un texto épico están relacionados estrechamente con el contenido del videojuego, ya sea por algún personaje (actante), por las características de los hechos o por los monstruos mitológicos que allí aparecen.

### **3.4 Fase 4: Aplicación y Evaluación**

Para estas fases, después de diseñadas las guías de trabajo, los estudiantes proceden a desarrollar las guías de trabajo basadas en el videojuego. Los estudiantes tendrán el tiempo para ir desarrollando diversas actividades, ya sea de completar ejercicios escritos o crear textos, dando respuesta a lo que la guía de trabajo contenga.

Cada una de las fases se hará en la aplicación de cada una de las guías de trabajo. Así, se estará describiendo el proceso que hacen los estudiantes y el enriquecimiento que ellos hacen a medida que se van dando las guías, con el fin de ir generando confianza y motivación para la consecución del proyecto en mención.

## CAPÍTULO TRES

### APLICACIÓN METODOLÓGICA

Después del diseño metodológico del uso del videojuego para motivar la lectura de texto épico, el paso siguiente fue preguntar a los estudiantes sobre el impacto del videojuego en su vida escolar, en términos generales. Lo primero que se hizo fue aplicar una encuesta diagnóstica para determinar la aplicabilidad de la lectura y los videojuegos en la vida escolar. Luego, con base en los resultados, se hizo el desglose semiótico del videojuego *Final Fantasy V*, con el fin de saber sus características semióticas y literarias. Al terminar de hacer el análisis, se procedió a diseñar el modelo de análisis y aplicación de videojuego en relación con los procesos de la lectura y su relación con lecturas de tipo épico. Se diseñaron ocho guías de trabajo en las que los estudiantes daban cuenta de la lectura del videojuego usado en este informe. En cada guía, los estudiantes debían mostrar tres puntos claves: (a) las tres lecturas (literal, inferencial, crítico-intertextual); (b) acercamiento a identificar programas y elementos narrativos y semióticos; (c) la relación de los contenidos y los ejercicios propuestos con lecturas de corte épico.

#### 1. Fase 1: Diagnóstico

Para determinar el ejercicio de crear un modelo de análisis del videojuego, se aplicó una encuesta de tipo diagnóstico con el fin de averiguar lo que los estudiantes saben de los videojuegos (preferencias, naturaleza) y de su posible relación con la academia.

En dicha encuesta se preguntan algunos asuntos importantes relacionados con el proceso de lectura que los estudiantes hicieron, sus gustos literarios, el conocimiento sobre los videojuegos (tipos, lugares donde frecuentan jugar, con qué propósito los juegan) y la relación de los videojuegos.

A continuación se presentan las preguntas que cada estudiante tuvo que responder con el fin de observar lo mencionado en este apartado:

- Para la primera pregunta, se indagó por las preferencias que cada estudiante tenía para sus lecturas literarias. Se les indicó algunos tipos de textos, como novelas,



mitos, cuentos, leyendas, y también se les indicó que pusieran otros tipos de lectura, si es que las opciones dadas no se ajustaban a las preferencias de los estudiantes.

- En la segunda pregunta del diagnóstico, se les pidió a los estudiantes que dieran su concepto sobre el videojuego y las posibles características que estos poseen. Con esto, se quiso que cada uno de ellos diera su opinión y sus conocimientos previos acerca de la relación videojuego-lectura literaria.
- Para la tercera pregunta, los estudiantes daban concretamente los nombres de los videojuegos que conocían y aquellos que ya habían jugado, si era preciso mencionarlos.
- En la cuarta pregunta de dicha encuesta, se les preguntó a los estudiantes si ellos jugaban o no y las razones por las cuales los jugaban. El propósito fue analizar la verdadera utilidad de los videojuegos en la vida del estudiante.
- La quinta pregunta del diagnóstico se hizo con el fin de determinar si los estudiantes prefieren algún tipo de videojuego, lo que llevó a encontrar tipos diferentes que juegan.
- La sexta pregunta del diagnóstico llevó a saber en qué lugares o momentos los estudiantes juegan videojuegos. Se realizó con el fin de ver si se hacía en casa o en el colegio, puesto que ello es determinante en la forma como se ven los videojuegos en su actividad académica.
- Finalmente, la última pregunta del diagnóstico se hizo con el fin de saber cuál es la posible relación de estos con los contenidos vistos en clase. Esta pregunta llevó a pensar y resignificar el papel del videojuego en el aula, puesto que ellos creen que solo se puede jugar y divertirse, pero no para aprender.

## **2. Fase 2: Análisis del videojuego**

Después de haber analizado lo obtenido en la prueba diagnóstica y teniendo en cuenta los datos recogidos, el investigador empezó a tomar la teoría de A.J. Greimás, de Roland Barthes y de Rodrigo Argüello sobre las unidades narrativas, programas narrativos e índices y empezó a delimitarlas en el videojuego. Lo anterior se hizo con el fin de

determinar qué elementos literarios y semióticos son de relevancia y que llevaran a diseñar las guías de trabajo que son parte fundamental de este informe investigativo.

El análisis se hizo de la siguiente manera: el videojuego se dividió en unidades narrativas, para después describir los roles actanciales y los índices narrativos que hay en cada una de ellas. La descripción de cada unidad narrativa, junto con los elementos semióticos y narrativos, se constituía como capítulos, por lo que la descripción fue mucho más fácil. Se describió elementos, como los índices narrativos y los programas narrativos que hacían parte del videojuego, ya dividido en unidades. También, se describió los roles actanciales en cada programa narrativo. Con ello, se determinaba la narrativa interna del juego y serviría para crear unas guías de trabajo para que los estudiantes interiorizaran sus conocimientos y su lectura a medida que avanzaba el videojuego.

### **3. Fase 3 y Fase 4: Planeación, Aplicación y Evaluación**

Después de haber analizado el videojuego y de tomar los datos de la prueba diagnóstica, se diseñó ocho guías, en los que se dividieron en dos partes, cada una integrada por cuatro: una fase, llamada de inmersión, en la que se hizo la introducción a las actividades. En ella, se planteó a los estudiantes dichas guías con el fin de hacer la mecanización de ciertos procesos, como el análisis de las unidades narrativas, las matrices actanciales y los índices narrativos. En ellos, se incluía la forma como se deben describir posibles funciones narrativas generales, se profundizó en los pasos de lectura (literal, inferencial y crítico-intertextual) y cómo se identifican índices narrativos vistos a lo largo de la narración. Además, teniendo en cuenta los postulados del modelo pedagógico de la institución donde se aplicó esta investigación, para el diseño de las guías fue necesario integrar algunos organizadores gráficos, como mapas semánticos y cuadros comparativos, de forma tal que se pudiera llevar a cabo el proceso cognitivo del que la institución es líder. Se ingresaron organizadores de secuencia y de contraste, tomados de Katherine Mc. Knight (2010, p.12).

Ahora bien; desde los postulados de Martínez Miguélez, después de obtener la información, fue necesario categorizarla de manera tal que se vea un todo investigativo

estructurado (cf. 2010, p. 251). De esta manera, se tomaron cada una de las actividades de las ocho guías, con el fin de observar tres asuntos: (a) la lectura en cada uno de sus fases; (b) el análisis de los índices narrativos y su aplicación práctica; (c) el análisis narrativo desde la teoría actancial de Greimás.

Para dar una visión global de las guías de trabajo diseñadas, a continuación se presentan las guías diseñadas. Cada una de ellas tiene un objetivo de aprendizaje, que llevó a que se fueran cumpliendo los objetivos específicos del presente trabajo investigativo.

### 3.1 Fase 1: Fase De Inmersión – Guía uno

#### *CAPÍTULO 1 – La reunión de los Nuevos Guerreros del Alba*

**Objetivo:** Identificar elementos propios de una narración, como personajes, trama, argumento, entre otros.

1. Inicia a jugar *Final Fantasy V*. Pulsa botón A en nueva partida.

**Nota: No olvides personalizar el personaje principal**

2. Cuando inicie, describe brevemente cómo comienza la historia dentro del juego. Ten en cuenta los siguientes aspectos:

<b>Lugares</b>
<b>Espacio geográfico</b>
<b>Actantes (personajes)</b>
<b>Otros</b>

3. Organiza en el siguiente esquema de acuerdo con lo que ves. En cada uno de las partes del esquema, responde a las preguntas que se dan.

<p><i>¿Quién participa en las acciones?</i></p>	<p><i>¿En qué lugares se llevan a cabo las acciones?</i></p>	<p><i>¿Cuál es el propósito de los personajes?</i></p>	<p><i>¿Consiguieron lo propuesto?</i> <i>¿Algo les ayudó o les dificultó la tarea?</i></p>
---	--	--	--

4. De lo que has visto en el transcurso del juego, completa la siguiente sopa de letras.

### Final Fantasy: elementos dentro del texto

C	A	S	T	I	L	L	O	O	E	A	G	D	X	U
G	I	Y	X	G	J	X	T	F	L	N	Z	L	B	R
D	T	B	D	S	R	I	T	C	E	A	W	I	O	F
G	K	B	M	E	R	L	R	I	M	B	O	N	F	D
D	U	B	X	O	L	I	Q	U	E	A	K	X	G	B
N	O	E	E	Y	S	F	F	B	N	S	S	E	O	L
G	O	T	R	T	V	V	T	V	T	W	T	T	K	V
H	E	G	A	R	Q	M	U	X	O	N	N	S	L	B
M	S	L	A	L	E	M	L	K	E	E	K	B	Y	V
A	W	J	D	R	Z	R	G	V	I	C	P	K	M	U
N	G	Q	B	P	D	A	O	V	T	I	E	R	R	A
Z	Z	U	G	P	Q	S	C	Y	C	Y	A	T	Z	G
K	F	B	A	B	O	Z	R	J	C	X	C	O	A	R
I	K	G	A	L	M	S	E	G	I	U	D	I	M	K
O	B	O	C	O	H	C	Y	N	U	J	A	B	G	D

AGUA  
CRISTAL  
GUERRERO  
SABANA  
VIENTO

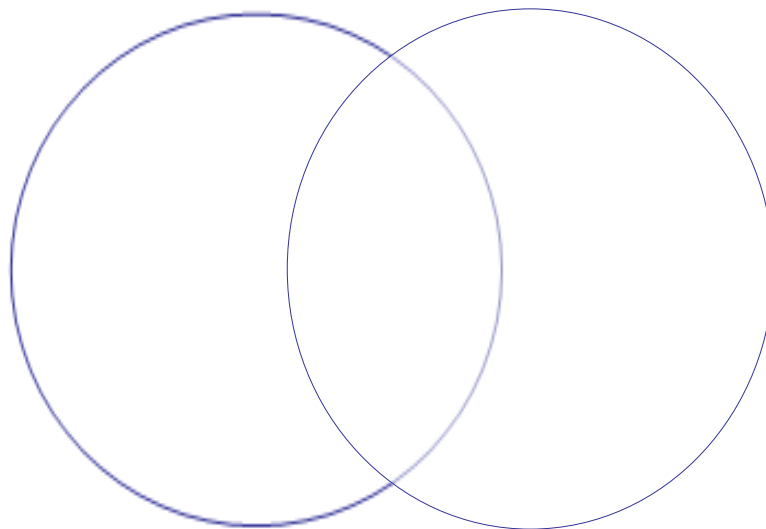
CASTILLO  
DRAGON  
METEORITO  
SOL

CHOCOBO  
ELEMENTO  
REY  
TIERRA

5. ¿Has leído algo relacionado con las palabras encontradas? Remítete a la lectura “San Jorge y el dragón” y compara con lo que has visto en el videojuego. Completa el esquema mediante ideas que contrasten y establezcan similitudes entre los textos tratados.

FINAL FANTASY V  
CAPÍTULO 1

SAN JORGE Y EL  
DRAGÓN



San Jorge y el Dragón (véase <https://www.youtube.com/watch?v=BTxOyq-X72Y>)

### 3.2 Fase 1: Fase De Inmersión – Guía dos

#### *Capítulo 2: En busca de los Cristales del Agua y del Fuego*

**Objetivo:** Identificar elementos textuales dentro del videojuego y relacionarlos con los ya obtenidos.

Identificar los momentos de lectura antes, durante y después de abordar un texto.

1. Mira cada una de los hechos que pasan dentro del desarrollo del videojuego. Describe cada uno de los eventos sobresalientes dentro del transcurrir del juego.

2. En busca de los Cristales del Fuego y del Agua es el objetivo principal de nuestros amigos Bartz, Leena, Galuf y Faris. ¿Qué tipo de eventos podrían pasar? ¿Qué lugares se descubrirían? ¿Habrá nuevos personajes?

Completa el siguiente esquema.

¿Qué otros sucesos podrían pasar?	¿Qué otros lugares se descubrirían?	¿Nuevos personajes?

3. Con base en el ejercicio anterior, plantea preguntas sobre el contenido del capítulo “En busca de los Cristales del Fuego y del Agua”. Plantea preguntas por tu cuenta que te permitan ser resueltas a medida que se juega.

_____	_____	_____
_____	_____	
	_____	

4. A medida que vayas observando lo que sucede en el juego, toma nota de los eventos que van pasando. Responde a las preguntas

¿Qué pasa?
¿Quiénes participan?
¿Cómo se dan los hechos?

¿Dónde y cuándo suceden los hechos?
¿Por qué se dan los hechos?
¿Qué ayuda o dificulta el devenir de los hechos?

5. Resume lo que ha pasado mediante un escrito breve. **Opcional:** puedes agregar dibujos a tu escrito.

[illegible]

6. Con base en las aventuras vividas hasta el momento, busca algún texto que tenga relación con los eventos vividos dentro del texto

**Nota: el texto sugerido para la sesión es “La Odisea” de Homero (versión hecha por Los Simpsons)**

Establece similitudes y diferencias entre el texto sugerido y el juego en su capítulo segundo. ¿Hay similitudes? ¿Hay diferencias? Completa el cuadro comparativo.

Texto abordado	<i>LA ODISEA, DE HOMERO</i>	FINAL FANTASY V
Aspectos por analizar		
Personajes		
Trama		
Eventos dentro de la narración		
Acciones realizadas por los personajes		

7. Con base en lo visto en este segundo capítulo, use sus propias palabras para explicar las siguientes expresiones que se deducen de los eventos sucedidos.

- Los piratas del mundo son seres despreciables, que solo saquean.
- El viento es la única forma de poder viajar por el mundo, a bordo de un barco.
- Ir al Templo del Viento será la forma de salvar al rey y al Reino de Tycoon.

8. Escriba su punto de vista sobre lo que has visto y realizado hasta el momento. ¿Has disfrutado lo que has hecho hasta el momento? Asegúrate de escribir tu opinión en forma precisa.

[illegible]

### 3.3 Fase 1: Fase De Inmersión – Guía tres

### Capítulo 3: En busca del Cristal de la Tierra

**Objetivo:** Identificar elementos dentro del videojuego que indican continuidad, generan sentidos dentro del videojuego y enlazan unidades narrativas y semióticas

1. Describa cada uno de los personajes, denominados “Nuevos Guerreros del Alba”. Tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Historia, descripción física, características psicológicas, entre otras (vestuario, estatus)



Nombre: Galuf Doe

---

---

---



Nombre: Leena Tycoon

---

---

---

---



Nombre: Faris Scherwiz

---

---

---



Nombre: Bartz Clauser

---

---

---

2. Después, describa todos los elementos, personajes, objetos, vehículos, etc., que han aparecido desde el momento que comenzaste la aventura de descubrir el videojuego *Final Fantasy V*.

---

---

---

---

3. Escribe ejemplos de personas, objetos, lugares, que hayan desencadenado otras.  
Ejemplo: el meteorito desencadenó la ruptura de los cristales.

---

---

---

---

4. Con los elementos descritos anteriormente, describe la historia que hasta el momento han tenido que pasar nuestros Guerreros del Alba. Además, agrega el episodio o suceso que más te haya impactado de la narración hasta ahora.

---

---

---

---

---

---

---

---

5. Con los elementos encontrados hasta el momento, completa el siguiente cuadro comparativo. En él se describen algunos aspectos en relación con la lectura *Jasón y los Argonautas*.



Narración Aspectos tratados	Personajes	Sucesos	Otros elementos (monstruos mitológicos)	Proezas del héroe
Jasón y los argonautas				
En busca del Cristal de la Tierra				

Para la lectura de *Jasón y los Argonautas*, véase KOPPEN, Andreas. Cien grandes historias de la mitología. Madrid: Edimat Libros, s.a. pág 128.

Véase también [http://www.ebicentenario.org.ar/documentos/mat\\_lengua/Mitologia.pdf](http://www.ebicentenario.org.ar/documentos/mat_lengua/Mitologia.pdf) - páginas 29 a la 46.

### 3.4 Fase 1: Fase De Inmersión – Guía cuatro

#### *Capítulo 4: Rumbo al otro mundo*

**Objetivo:** Describir los elementos textuales de una narración, así como los propios semióticos que enriquecen los sentidos de la narración en relación con otros textos.

1. Se ha revelado la identidad y las intenciones del hechicero Exdeath. Escribe cinco ideas en las que pongas en juego tus ideas previas sobre lo que deberán pasar los Guerreros del Alba.

1. _____ _____	2. _____ _____	3. _____ _____
4. _____ _____		5. _____ _____

2. A medida que avancen los hechos que permitan a los Guerreros llegar al mundo de Galuf y de Krile, responde las preguntas que se dan a continuación.

¿Qué pasa?
¿Quiénes participan?

¿Cómo se dan los hechos?
¿Dónde y cuándo suceden los hechos?
¿Por qué se dan los hechos?

3. Piensa en cada una de las situaciones que han pasado los guerreros. Selecciona uno y completa las siguientes preguntas.

¿Quiénes participan en las acciones?

--

¿En qué lugar se llevan a cabo las acciones?

--

¿Cuál es el propósito de los personajes?

--

¿Consiguieron su cometido?

--

Describe lo que les ayudó o les dificultó la tarea.

--

4. Describe brevemente los objetos, personas, lugares y hechos que hayan sido relevantes en la historia. Completa los siguientes cuadros.

Escribe los elementos que han aparecido durante el desarrollo de esta parte de la narración


Luego, escribe los hechos que han sido la motivación para que surjan otros.


Finalmente, describe sucesos, lugares, personas que aparezcan de manera repetida en la historia.


5. Con base en lo sucedido en la narración y basado en los siguientes enunciados, organiza los siguientes eventos según el grado de importancia que tengan. Luego, justifique:

- ¿Por qué son importantes dentro de la narrativa del juego?
- ¿De qué manera es relevante la presencia del hechicero Exdeath y su enfrentamiento directo con los guerreros?
- A raíz de la situación dada después de la derrota transitoria a Exdeath, ¿qué motiva a los Guerreros del Alba a buscar medios para ir al otro mundo?

- La ruptura de los cristales motivó el surgimiento del otro mundo
- Los Guerreros del Alba deciden viajar al otro mundo para ayudar a Galuf y Krile.
- El enfrentamiento con Exdeath liberó el mal en el mundo primario
- Los Guerreros del Alba están obligados a proteger la supervivencia del mundo.

6. Finalmente, realiza la lectura *El poema de Gilgamesh*. Con ella,

- Completa el esquema dado enseguida.
- Realiza un escrito en el que explique los aspectos positivos y por mejorar de esta actividad.

Para leer sobre Gilgamesh, véase <https://www.youtube.com/watch?v=h6U28wXPSfE>

Narración	Personajes	Sucesos	Otros elementos (monstruos mitológicos)	Proezas del héroe
Aspectos tratados				
Gilgamesh				



3. Responda las siguientes preguntas.

**¿Quiénes participan en las acciones realizadas?**

**¿En qué lugar se llevan a cabo las acciones?**

**¿Cuál es el propósito de los actantes?**

**¿Consiguieron su cometido?**

**Describe lo que les ayudó o les dificultó la tarea.**

4. Mediante el diligenciamiento del siguiente esquema, resuma el contenido del capítulo cinco de nuestra narración. Responda las preguntas y complete dicho esquema.

a. Después, describe todos los elementos, personajes, objetos, vehículos, etc., que han aparecido en este capítulo.

b. Escribe ejemplos de personas, objetos, lugares, que hayan desencadenado otras.  
Ejemplo: el meteorito desencadenó la ruptura de los cristales.

c. Con los elementos descritos anteriormente, describe la historia que hasta el momento han tenido que pasar nuestros Guerreros del Alba. Además, agrega el episodio o suceso que más te haya impactado de la narración hasta ahora.

--

5. Con base en lo visto y analizado hasta el momento, completa el siguiente cuadro comparativo.

Posteriormente, escriba los aspectos positivos y negativos del ejercicio realizado.

Narración Aspectos tratados	Personajes	Sucesos	Otros elementos (monstruos mitológicos)	Proezas del héroe
Hades y el inframundo				
En busca del Cristal de la Tierra				

### 3.6 Fase 2: Fase de Aplicación de Conocimientos – Guía seis

#### FASE 2: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS

##### *Capítulo 6: La obtención de las armas legendarias*

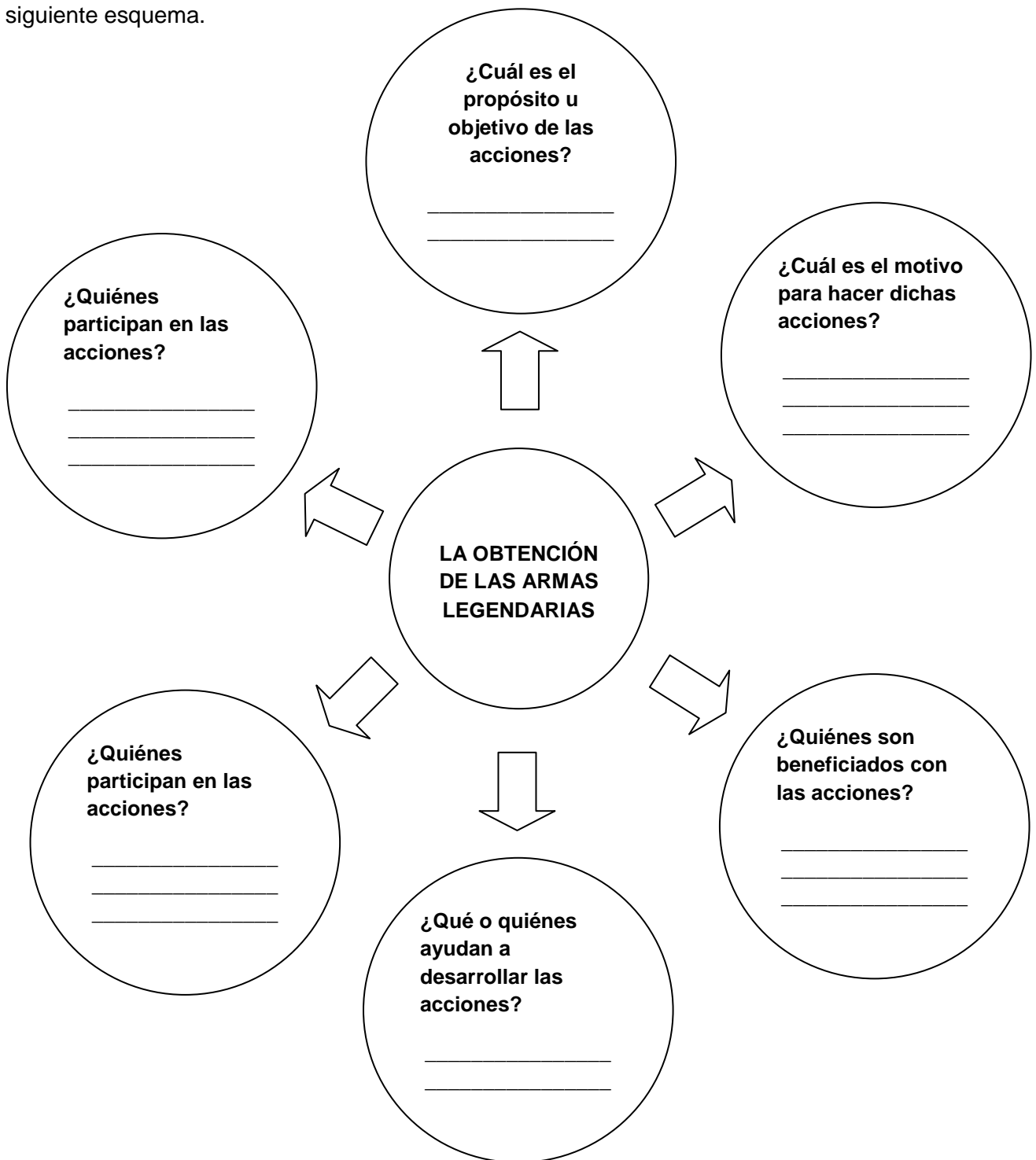
**Objetivo:** Identificar los elementos narrativos, semióticos, literarios y de los momentos de lectura que permitan integrarlos y describir una secuencia narrativa completa.

1. En este momento, los Guerreros del Alba, después del encuentro con Ghido y Exdeath, se dirigen a la Biblioteca de los Ancianos. Allí, los guerreros descubren su nueva misión.

Escriba los posibles eventos que podrían suceder en este nuevo episodio. Complete el esquema.

<b>EVENTO 1</b> <hr/> <hr/>	<b>EVENTO 2</b> <hr/> <hr/>	<b>EVENTO 3</b> <hr/> <hr/>	<b>EVENTO 4</b> <hr/> <hr/>
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------

2. Luego, tome una de las acciones sobresalientes de este capítulo y completa el siguiente esquema.



3. Después de describir los sucesos dentro de la narración de este episodio, describe brevemente los objetos, personas, lugares y hechos que hayan sido relevantes en la historia. Completa los siguientes cuadros.

a. Escriba los elementos que han aparecido durante el desarrollo de esta parte de la narración


b. Luego, escriba los hechos que han sido la motivación para que surjan otros.


c. Finalmente, describa sucesos, lugares, personas que aparezcan de manera repetida en la historia.


4. Relacione cada uno de los términos y expresiones de la izquierda con su elemento en la derecha.

- a. La tablilla de las ánimas del pasado ( \_ )
- b. La Capilla Insular ( \_ )
- c. La tablilla del fondo del mar ( \_ )
- d. La tablilla del río del norte ( \_ )
- e. Leviatán ( \_ )
- f. Bahamut ( \_ )
- g. Meteo ( \_ )
- h. Magias Blanca y Negra ( \_ )

- 1. Tablilla del fuego (llamas)
- 2. Tablilla de la tierra
- 3. Tablilla del agua
- 4. Tablilla del aire
- 5. Río del norte
- 6. Rey de los Monstruos
- 7. Magia Maestra Mago Negro
- 8. Torre Horca

5. Según lo visto y obtenido en esta primera fase, completa el siguiente esquema. Para realizarlo, lee el texto “Troya”. Complete los siguientes aspectos.

Texto abordado	<i><b>TROYA</b></i>	<b>La obtención de las armas legendarias</b>
Aspectos por analizar		
<b>Personajes</b>		
<b>Trama</b>		
<b>Eventos dentro de la narración</b>		



<b>Acciones realizadas por los personajes</b>		

6. ¿Le gustó lo desarrollado en este taller? ¿Ha aprendido algo nuevo a lo largo de este ejercicio? Escriba algunas líneas que respondan los interrogantes.

### 3.7 Fase 2: Fase de Aplicación de Conocimientos – Guía siete

#### *Capítulo 6.1: Tablilla de la Tierra – El desierto de las arenas cambiantes*

**Objetivo:** Identificar los elementos narrativos y semióticos de la narración, a la vez que describe dichos elementos en la narración en cuestión.

1. Los guerreros ya poseen su nueva misión: obtener las tablillas y las armas legendarias. Describa cada uno de los pasos que tuvieron que hacer los personajes para llegar hasta el desierto.

---

---

---

---

---

---

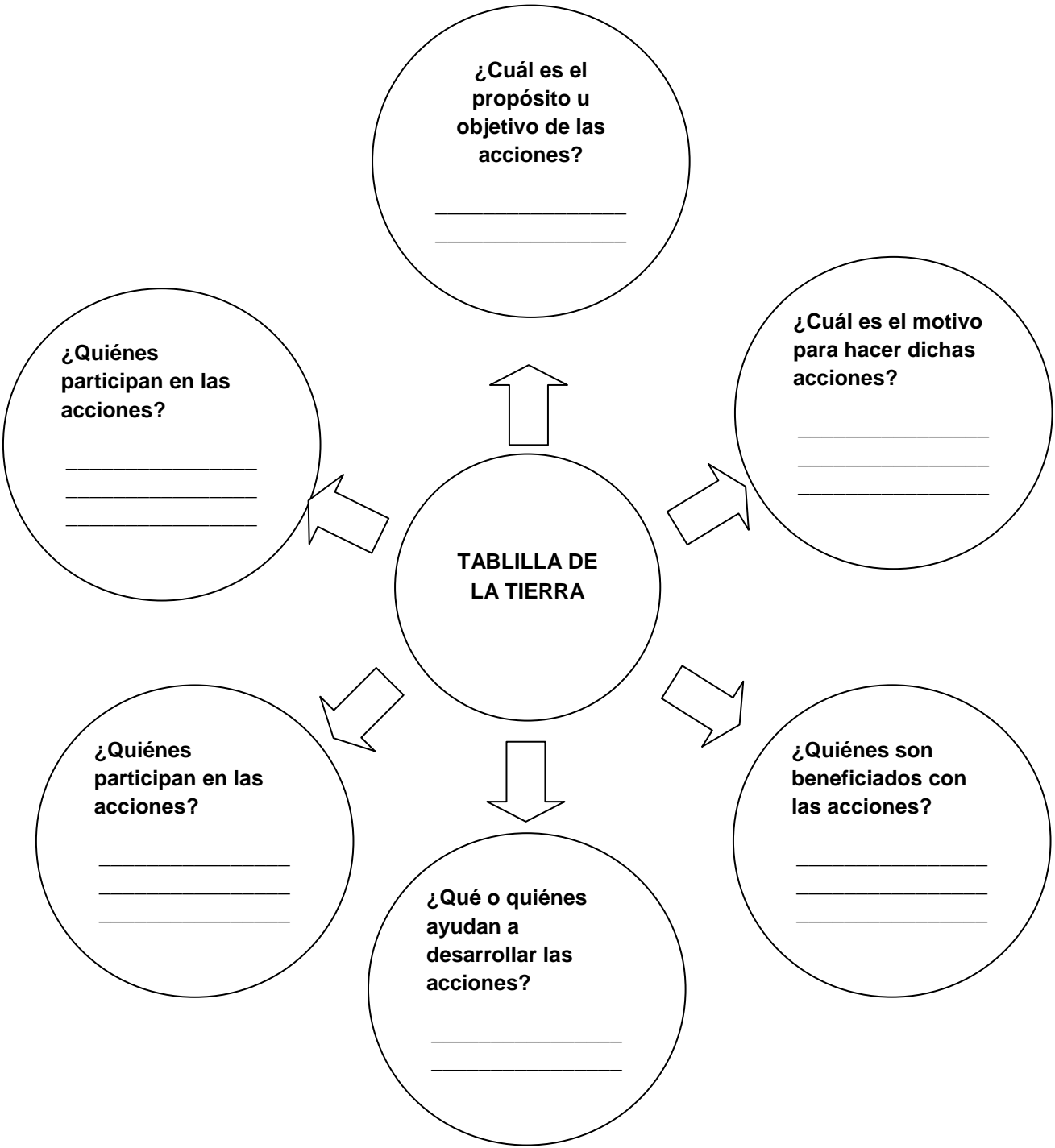
---

---

2. Escriba V o F, según sean verdaderas o falsas las siguientes expresiones.

- a. El rey dragón Leviatán al desaparecer una península en el mundo. ( \_ )
- b. Los guerreros, al llegar al desierto, se encuentran con dos gárgolas, guardianas del templo del desierto. ( \_ )
- c. El jefe de este templo es conocido como Minotauro. ( \_ )
- d. Sekhmet es el guardian del templo del viento.
- e. Leena es hechizada por el monstruo del bosque, Melusine. ( \_ )
- f. La grieta dimensional hace desaparecer la Biblioteca de los Ancianos.

3. Explica, con tus propias palabras, los hechos sucedidos que llevaron a que los Guerreros del Alba hayan logrado conseguir la primera tablilla.



4. Describa qué posibles índices narrativos se encuentran a lo largo de este capítulo.

<b>ÍNDICES EMBRIONARIOS</b>
_____
_____

---



---

**ÍNDICES TENUES**


---



---



---

**ÍNDICES RECURRENTES**


---



---



---

5. Mientras obtenían esta tablilla, los Guerreros notaron que el lugar estaba infestado de animales y seres pertenecientes a las pirámides. Para notar las similitudes y diferencias, complete el siguiente esquema.

<div> <div>Texto abordado</div> <div>Aspectos por analizar</div> </div>	<i>La balanza de Osiris</i>	El desierto de las arenas cambiantes
Personajes		
Trama		
Eventos dentro de la narración		
Acciones realizadas por los personajes		

Para la lectura *La balanza de Osiris*, véase: Koppen, Andreas. *100 grandes historias de la mitología griega*. Madrid, Edimat, s.a.

Véase *La creación del Mundo*, en <http://www.youtube.com/watch?v=7F5nKZ87MrM>

Luego, responda las siguientes preguntas

- ¿Cuáles son las semejanzas y las diferencias entre las dos lecturas?
- ¿Cuál fue el punto que más le interesó de sendas lecturas? Justifique.

6. Luego de realizar estas actividades, describa los puntos positivos y por mejorar de las actividades hechas en este taller.

---



---



---

### 3.8 Fase 2: Fase de Aplicación de Conocimientos – Guía ocho.

#### *Capítulo 6.2: Tablillas del Viento y del fuego – La Capilla Insular y la Fosa Marina*

**Objetivo:** Identificar elementos textuales dentro del videojuego y relacionarlos con los ya obtenidos.

Identificar los momentos de lectura antes, durante y después de abordar un texto.

1. En este capítulo, se presentan tres situaciones importantes. Escriba lo que usted crea que suceda en cada uno de los sucesos.

a.

---



---



---

b.

---



---



---

c.

---



---



---

2. Luego, describa qué aspectos están envueltos en cada uno de los hechos. Responda las preguntas.

**¿Quiénes participan en las acciones?**

Hecho	1:
Hecho	2:
Hecho	3:

**¿En qué lugar se llevan a cabo las acciones?**

Hecho	1:
Hecho	2:
Hecho	3:

**¿Cuál es el propósito de los personajes?**

Hecho	1:
-------	----

Hecho	2:
Hecho	3:

**¿Consiguieron su cometido?**

Hecho	1:
Hecho	2:
Hecho	3:

**Describe lo que les ayudó o les dificultó la tarea.**

Hecho	1:
Hecho	2:
Hecho	3:

3. Después, describa los elementos que son reiterativos o no dentro de esta parte de la narración. Escriba los elementos encontrados en cada uno de los hechos.

Escriba los elementos que han aparecido de manera sencilla (tenue) durante el desarrollo de esta parte de la narración


Luego, escribe los hechos que han sido la motivación para que surjan otros (embrionarios).


Finalmente, describe sucesos, lugares, personas que aparezcan de manera repetida (recurrentes) en la historia.


4. Basado en los hechos sucedidos, responda las siguientes preguntas:

a. ¿Por qué los guerreros asumen el papel de buscar las tablillas? ¿Con qué propósito lo hacen?

b. ¿Por qué es importante explorar la Torre Horca antes de ir a enfrentar directamente a Exdeath? ¿Lo que se encuentra allá es importante o no lo es para enfrentar al malvado hechicero?

c. Si usted fuera el líder de los Guerreros del Alba, y supiera que si va a lugares que no son relevantes, pero estos lugares dan herramientas de gran utilidad para emprender la travesía para derrotar a Exdeath, ¿usted lo haría? Justifique su respuesta.

5. Durante la travesía a la Torre Horca, uno de los equipos tuvo que enfrentarse en singular combate a Minotauro, un monstruo mitológico, mitad hombre y mitad toro. Con esta descripción, realice la lectura llamada *La hazaña de Teseo*. Luego, completa el siguiente cuadro comparativo.

Narración Aspectos tratados	Personajes	Sucesos	Otros elementos (monstruos mitológicos)	Proezas del héroe
La hazaña de Teseo				
Tablillas del viento y del fuego – La Capilla Insular y la Fosa Marina.				

Para la lectura *La hazaña de Teseo*, véase: Koppen, Andreas. *100 grandes historias de la mitología griega*. Madrid, Edimat, s.a.

Véase Teseo y el minotauro en <http://www.youtube.com/watch?v=AzLeyOHltVo>

## **CAPÍTULO CUATRO**

### **RESULTADOS**

Después de tener en cuenta los pasos descritos en este informe investigativo, se tuvo en cuenta los momentos desde la investigación acción. A continuación, se presentan los resultados que el informe investigativo arrojó, después de su aplicación.

#### **1. Fase 1: Diagnóstico**

Para la pregunta uno del diagnóstico:

De las narraciones sugeridas, se inclinan por las novelas. Lo hacen porque este tipo de narraciones son entretenidas, pueden contar hechos de la vida real y los que respondieron se sienten identificados con estas, ya que pueden tratar hechos que les puede pasar a ellos. (Ver Anexo A y B).

Luego, se obtuvo que 10 estudiantes prefieren los mitos y las leyendas, ya que estas poseen elementos de fantasía y posible realidad. Además, hay preferencia puesto que muestran mezcla de realidad y ficción. Finalmente, se menciona que hay una leve referencia a juegos de video, como Age of Mythology, en los que están en juego el papel de los hombres y su relación con los dioses griegos, como Zeus, Hades, Poseidón y otros.

También, se prefieren los cuentos, ya que estas narraciones integran lo ficticio, la fantasía y la aventura. También, se prefieren porque pueden integrar la imaginación y la creatividad al momento de escribir. (véase Anexo B)

Los datos anteriores implican que los estudiantes han seleccionado dichos textos porque hay elementos de acción, fantasía y detalles de posible realidad que llevan a que sean atractivos por ellos. Por eso, las respuestas son valiosas en la medida que han relacionado sus preferencias con lo que les gusta.

En la segunda pregunta, 11 estudiantes han manifestado en mayor medida, que tienen conocimiento de lo que un videojuego es y lo que puede ofrecer al público. Se encuentran definiciones como “un juego virtual que se ejecuta mediante consolas”. También, lo asocian con narración de mitos y leyendas y con su propósito, que es el de

divertirse. Algunos estudiantes no demuestran saber de estos, puesto que no han tenido la experiencia de jugarlos o de acercarse a ellos para conocerlos. (ver Anexo A y B)

Lo anterior implica que hay conocimiento sobre la naturaleza de los videojuegos, pero no conocen su posible y potencial utilidad, por lo que es importante abordar el conocimiento sobre los videojuegos y su posible incidencia en los videojuegos en la vida del estudiante.

Para la pregunta número tres, los estudiantes mencionan algunos nombres de videojuegos. Tratan algunos que juegan porque son la tendencia que los demás juegan. Mencionan juegos de deportes (Fifa 14, PES13), juegos de habilidad y destreza (Need For Speed), juegos de plataforma y de *shooting* (Halo 1,2 3, Gears of War 1,2,3, Resident Evil, Call of Duty), juegos de combate (Mortal Kombat), juegos clásicos de plataforma (PacMan, Super Mario Bros), juegos RPG (GTA San Andreas).

Con ello, se deduce que los estudiantes juegan videojuegos, lo que indica que las preferencias son diversas. Ya sea por sus gráficos, su experiencia de juego o por el reto que genera, los estudiantes los juegan porque los divierten. (ver Anexo B)

Para la pregunta número 4, se indagó por las razones que se juegan los videojuegos, a lo que respondieron:

- Porque son divertidos y les gusta.
- Porque los pueden jugar en sus tiempos libres.
- Porque son interesantes al momento de jugarlos
- Tratan asuntos históricos.
- Desarrolla habilidades motrices.
- Se puede aprender idiomas, como el inglés.
- Es una forma de invertir el tiempo libre en algo.



Lo anterior indica que los estudiantes son conscientes de las razones por las que los juegan y concluyen que es una forma divertida en la que se puede invertir el tiempo libre. Con esto, es posible interiorizar que los estudiantes no intuyen otros usos del videojuego como entretener y divertir, salvo alguno que busca un interés educativo. (ver Anexo A)

En la pregunta número cinco, se buscaba las preferencias de los videojuegos.

Los estudiantes hacen referencia a los videojuegos que escribieron previamente en la encuesta diagnóstica, pero el propósito esencial es que los divierte y los entretiene. También, les atrae pasar niveles y verse en retos.

En la pregunta número seis, se preguntó por los lugares en que acostumbran hacerlo en la casa o en un lugar destinado para jugar videojuegos. Los estudiantes pueden hacerlo en estos lugares, ya que se sienten cómodos para jugarlos. Están libres de presiones para hacerlo y, al estar lejos del colegio, pueden disfrutarlos y expresarse como ellos quieren. La descarga de adrenalina es bastante y a ellos les fascina sentirse tranquilos y enfrentar retos de sus videojuegos.

Para la pregunta número siete, los estudiantes tienen las opiniones divididas. La mitad de ellos piensa que los videojuegos se relacionan con las tareas o actividades académicas, puesto que manifiestan que no hay posible semejanza entre la fantasía de los videojuegos y las lecturas o situaciones de la sociedad. Además, se manifiesta que en los videojuegos no se trata nada de lo que se hace en el colegio.

La otra mitad está de acuerdo en que los videojuegos se relacionan con las tareas, puesto que algunos de ellos tratan historias de personajes famosos (FIFA14, PES13) y de algunas lecturas fantásticas. Aunque no las mencionan, sí reconocen que hay una posible relación. Se manifiesta que hay una relación de aventura, fantasía, creatividad y demás.

Con los resultados obtenidos de esta pregunta, se infiere que si bien es cierto que los estudiantes están divididos en sus opiniones, es de gran valía poder adentrarse en el grupo entero de los estudiantes para analizar y empezar a aplicar el ejercicio investigativo.

## 2. Fase 2: Análisis del videojuego

### 2.1 Capítulo 1: La reunión de los nuevos Guerreros del Alba

Para la determinación de esta unidad narrativa, se tuvo en cuenta que, viendo las misiones que deben enfrentar los jóvenes para salvar el mundo, cada unidad estuvo dada por las letras UN. Por ende, cada unidad tuvo su debida descripción en cuanto sus matrices actanciales y las subunidades que conforman esta unidad narrativa. Lo anterior se dio con el fin de reconstruir el contenido del videojuego y describir el relato que en ellas se esconde o subyace.

**UNI:** La historia comienza en un reino, llamado Tycoon. El rey Tycoon, después de la caída de un meteorito, le dice a su hija, la princesa Leena, que debe dirigirse al Templo del Viento, para lo cual le pide a su hija que no lo siga. Al irse al templo, Leena queda muy preocupada. Teniendo en cuenta este primer hecho, se puede deducir la siguiente matriz actancial:

**Figura 1.** Matriz Actancial



**Fuente:** [www.elcastellano.org/matrizactancial\\_1.htm](http://www.elcastellano.org/matrizactancial_1.htm).

La descripción quedó así:

Se denotó como FN (*función narrativa*) en la que se describe cada una de las secuencias narrativas. Cada elemento de la matriz se designará con la inicial de cada uno de los elementos. También, se tendrán en cuenta los aspectos relacionados con la teoría de los

índices narrativos. Se denotarán los índices narrativos tenues, como **IT**; los embrionarios, como **IE**; los recurrentes, como **IR**. También, se encontraron microprogramas narrativos. Estos son programas o hechos que enriquecen o apoyan a los programas principales del relato. Se denotaron con las letras **Mpng**.

Se empezó diciendo que en esa primera parte del capítulo, la función narrativa quedaría de la siguiente manera:

En el mundo, el rey del reinado de Tycoon, decide salir en busca de la razón por la cual un meteorito cayó en este reino. Sin decir más palabras, el rey Tycoon decide montar a su Hirryu, un dragón, con destino al destino del viento.

**Tabla 1.** Función narrativa capítulo uno

<b>S-FN1</b>	
Sujeto	Rey Tycoon
Objeto	Ir al Templo del Viento
Destinador	Averiguar lo que sucede en el mundo – Caída del meteorito
Destinatario	Rey Tycoon – Protección al castillo
Ayudante	El Hirryu
Oponente	Leena

**Fuente:** el autor

Por tanto, para la descripción de la función narrativa, se llamarán programas narrativos a la relación que tienen los elementos dentro de dicha función narrativa. Es decir,

**PNG1:  $F(S \wedge O) \dashv\dashv (S \vee O)$**

Quiere decir que la relación entre sujeto y objeto es de unión, ya que el sujeto logra el objeto de ir al lugar previsto con el fin de encontrar la razón de los sucesos que acontecen en la Tierra.

Asimismo, después de que el rey Tycoon sale con rumbo al Templo del Viento, la princesa sale en su búsqueda, pero se encuentra con dificultades. Quiere llegar hasta dicho templo, pero se ve atrapada por monstruos. Bartz, un joven que vive en los bosques, se da cuenta de ello y defiende a Leena de los monstruos.

A su vez, en este primer programa narrativo, se deduce la presencia de índices narrativos (incluyendo su materialidad), así:

**Tabla 2.** Índices narrativos primer capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT1: las características físicas de cada uno de los personajes (Bartz es un vagabundo, Lenna es princesa y Galuf es un anciano).	IE1: el encuentro de los personajes y su posterior separación.	IR1: monstruos presentes a lo largo del mundo

**Fuente:** el autor

De esta manera, es posible ver que hay una mecánica interna propia: cada evento implica conflicto y combate, a la vez que se empiezan a repetir sucesos (combates) y una narrativa que tiene elementos heroicos: salvación de personas, lucha contra monstruos fantásticos.

Asimismo, después de que el rey Tycoon sale con rumbo al Templo del Viento, la princesa sale en su búsqueda, pero se encuentra con dificultades. Quiere llegar hasta dicho templo, pero se ve atrapada por monstruos. Bartz, un joven que vive en los bosques, se da cuenta de ello y defiende a Leena de los monstruos.

**Tabla 3.** Función narrativa dos capítulo uno

S-FN2	
Sujeto	Bartz
Objeto	Salvar a Leena
Destinador	Liberación del mal – Bartz
Destinatario	Bartz y Leena
Ayudante	Boko (el chócobo)
Oponente	Los monstruos

**Fuente:** el autor

**PNG2: F(S v O) --- (S A O)**

Bartz libera a la muchacha de la adversidad. El sujeto obtiene su propósito.

Después de liberar a la muchacha, Bartz y la princesa encuentran a un anciano al lado de un meteorito, el cual cayó cerca del reino de Tycoon. Lenna sigue con su cometido y Galuf, el nombre del anciano, la acompaña. Bartz, por su parte, se aleja del grupo y sigue su propio camino.

**MPNG1: F(S v O) – (S A O)**

En este microprograma, como el propósito es poder ir al Templo del Viento, uno de los integrantes del grupo se retira y no continúa con los demás.

Posterior a este evento, Leena y Galuf avanzan hacia la búsqueda del Templo del Viento. En su camino, son asediados por monstruos, que les impiden el paso. Bartz, mientras avanza por el mundo, los encuentra y les salva la vida. Al reencontrarse, deciden todos ir en busca del Templo del Viento. Pero, al avanzar, encuentran una cueva. En esta cueva, encuentran piratas. Los piratas los atrapan y, por intercesión de Faris, la líder, quedan libres y se dirigen al Templo.

**Tabla 4.** Función narrativa tres capítulo uno

<b>S-FN3</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Llegar al Templo del Viento
Destinador	Buscar al rey Tycoon
Destinatario	Los viajeros
Ayudante	El deseo de búsqueda, el barco encontrado
Oponente	Los monstruos

**Fuente:** el autor

**PNG 3: F(S A O) --- (S A O)**

Con el barco, los viajeros llegan prontamente a su destino, sin saber lo que les esperaba.

Al entrar al Templo del Viento, los viajeros se encuentran con miembros de la realeza de Tycoon. Le dicen que el rey se encuentra en el piso más alto del recinto. Sin espera, los guerreros se dirigen a la búsqueda del rey, pero algo les obstruye el paso.

Algunos elementos encontrados son:

**Tabla 5.** Índices narrativos primer capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT2: la presencia de cada uno de los personajes y sus características.	IE2 (obj): la presencia de un pendiente que brilla cuando Faris y Leena se encuentran. Cada una de ellas posee uno que brilla cuando están cerca.  IE3 (obj): la presencia de un barco con un monstruo que les ayuda a viajar por el mar.	IR2 (obj) (ambo): la presencia de monstruos, los escenarios dados son muy similares, en cuanto gráficas.

**Fuente:** el autor

**Tabla 6.** Función narrativa cuatro capítulo uno

S-FN4	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Buscar al rey Tycoon
Destinador	Búsqueda del rey
Destinatario	Leena
Ayudante	La realeza de Tycoon
Oponente	Los monstruos, un ave gigante que obstruye el paso

**Fuente:** el autor

**PNG 4: F(S  $\wedge$  O) --- (S  $\vee$  O)**

Al vencer al monstruo que obstruye el paso, se dirigen al recinto donde se supone que se encuentra el rey Tycoon, pero se llevan una sorpresa. El cristal del viento, resguardado por el rey Tycoon, se rompe y el mundo se queda sin viento. Y el rey yace en el suelo, agonizante.

**Mpng 2: F(S  $\wedge$  O) --- (S  $\vee$  O)**

El rey pide a los viajeros que cuiden a su hija. Leena, viendo perdida su esperanza, desea cumplir la última voluntad del rey: proteger los demás cristales existentes en el mundo. Finalmente, el cristal ofrece sus poderes a los guerreros, para defender a los cristales de las fuerzas del mal.

Se pudo evidenciar los siguientes elementos:

**Tabla 7.** Índices narrativos primer capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT3: la reacción de Leena al ver a su padre (tristeza).	IE4: la ruptura del cristal del Viento y la asignación de habilidades especiales a los guerreros.	IR3: presencia de monstruos y Syltra IR4: la presencia de los guerreros en los combates.

**Fuente:** el autor

## 2.2 Capítulo 2: En busca de los cristales del agua y del fuego

Posterior a la muerte del rey Tycoon y a la asignación de los poderes del cristal del viento a nuestros guerreros, la siguiente misión consta de buscar los cristales del agua y del fuego.

**UN2:** Los guerreros del alba, después de obtener el cristal del viento (sus habilidades), deciden retomar su viaje, para pasar por las ciudades de Walse y de Karnak, para rescatar los cristales del agua y del fuego. Esta unidad se divide en dos, obviamente cada parte está determinada por los hechos particulares y concernientes a lo que pasa con cada cristal.

Los guerreros deben dirigirse a un poblado cercano, llamado Tule, para buscar al portador de una llave que abre un canal de agua, que los llevará a Walse, de forma muy rápida.

**Tabla 8.** Función narrativa cinco segundo capítulo

<b>S-FN5</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Obtener la llave del Canal de Torna
Destinador	Llegar a Walse para proteger el cristal del agua
Destinatario	Los guerreros, el mundo
Ayudante	El barco pirata, Zok (el portador de la llave)
Oponente	Los monstruos, fenómenos naturales (tifón)

**Fuente:** el autor

**PNG 5: F(S  $\wedge$  O) --- (S  $\wedge$  O)**

pero se da también el siguiente programa narrativo:

**PNG 5.1: F(S  $\wedge$  O) --- (S  $\vee$   $\wedge$  O)**

Se dan dos programas narrativos en secuencia, ya que los guerreros, al llegar a Tule, se dirigen al aposento de Zok, el creador del Canal de Torna. Al llegar allí, Zok les dice que no tiene la llave, pero cuando llega la noche, Bartz no puede dormir y sale. En ese momento, llega Zok y le da la llave del canal. Vuelve a dormir.

Al día siguiente, los viajeros se encaminan al Canal de Torna, que les permitirá el paso a la ciudad de Walse.



**Tabla 9.** Índices narrativos segundo capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT4: El mal genio que experimenta Zok cuando Leena llega con los muchachos.	IE5: Zok entrega la llave a Bartz del Canal de Torna. IE6: Recuerdos de Bartz, en donde ve su infancia y a sus padres. Los habitantes de Tule dan pistas sobre lo que deben hacer. En la taberna aparecen. IE7: En el cementerio de barcos, los guerreros se dan cuenta de que Faris es una mujer.	IR4: presencia de monstruos IR5: la presencia de los guerreros en los combates. IR6: el barco pirata IR7: personas sabias que aconsejan y guían a los guerreros IR8: Syltra y su ayuda, aunque aparentemente muere.

**Fuente:** el autor.

Pero en el camino surgen problemas. Los guerreros abren el canal, ingresan en él, pero aparecen ciertos obstáculos. Terminan en cierto lugar, llamado el Cementerio de Barcos/del Mar.

**Tabla 10.** Función narrativa seis capítulo dos

S-FN6	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Llegar a Walse y salir del cementerio de barcos
Destinador	Llegar al cristal del agua
Destinatario	Los guerreros y los habitantes del mundo
Ayudante	Syltra, el barco pirata
Oponente	Sirena (monstruo del mar), Karlabos (escorpión marino)

**Fuente:** el autor

**PNG 6: F(S v O) --- (S A O)**

Los guerreros, al pasar por el cementerio de barcos, se encuentran con Sirena. Los hechiza y les roba el alma, salvo Galuf, quien no fue afectado por el monstruo. Al recuperar su equipo, Galuf y los demás guerreros entran en singular combate. Al final, los guerreros se llevan la victoria. Al salir del cementerio, prosiguen su camino hasta un poblado muy pequeño, llamado Carwen.

Al acercarse al poblado, se dan cuenta que no se puede llegar a Walse por agua, ya que no hay barcos. Entonces, los guerreros deciden ir por aire. Para ello, los aldeanos les dicen que al norte, vieron pasar un dragón con armadura. Leena, entusiasmada, motiva a sus compañeros para que tomen rumbo hacia el lugar. Y así fue.

**Tabla 11.** Índices narrativos segundo capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT5: Galuf anima a sus compañeros a la batalla. IT6: La sorpresa al saber que Leena es una mujer, no un hombre, como los guerreros creían.	IE8: La obtención de un mapa del mundo en el que viven. IE9: El comentario de los aldeanos al ver que un dragón con armadura pasó cerca de allí.	IR9: presencia de monstruos IR10: la presencia de los guerreros en los combates. IR11: el barco pirata IR12: los combates propios.

**Fuente:** el autor.

**Tabla 12.** Función narrativa siete segundo capítulo

S-FN7	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Buscar el dragón del viento
Destinador	Llegar a Walse para buscar el Cristal del Agua
Destinatario	Los guerreros y los habitantes del mundo
Ayudante	Aldeanos de Carwen
Oponente	Monstruos del bosque, Magissa (bruja)

**Fuente:** el autor

**PNG7: F(S v O) --- (S A O)**

Al dirigirse hacia la montaña, los guerreros sortean dificultades. Al llegar y al dirigirse a lo más alto de la montaña, Lenna cae envenenada por una bruja. Faris la salva y el grupo entra en combate. Al derrotar a la bruja, el grupo continúa su viaje y encuentran al Hiryyu, o dragón del viento. Leena, para salvar a su dragón, consume una hierba que la envenena. El dragón imita a Leena y come la hierba. Al ponerse mejor, el Hiryyu cura a Leena y emprenden la marcha hacia la ciudad de Walse.

Posteriormente, los guerreros llegan al palacio de Walse, pero algo se presenta. El rey Walse sale de manera estrepitosa, ya que le han dicho que el cristal del agua está en dificultades por causa de la caída de un meteorito. Los guerreros, previamente, le piden que no aumente el poder del cristal del agua, ya que podría pasar lo que sucedió con el del viento.

Atendiendo a esta situación, nuestros guerreros, con la ayuda del Hiryyu, emprenden camino hacia la torre del agua, o Torre de Walse. Cuando llegan a este lugar, los guardias que custodian la torre están malheridos. Les dicen que un monstruo, Garula, los atacó. Entonces, los guerreros continúan su camino, hasta que ven al Rey Walse, también malherido. Les dice a los guerreros que deben seguir al salón del cristal, donde se encuentra Garula.

**Tabla 13.** Índices narrativos segundo capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
<b>IT7:</b> El rey Walse demuestra premura al irse al Cristal del Agua.	IE10: (obj) la caída de un meteorito.  IE11: (Verb.) El encuentro con Garula, un monstruo amistoso del reino de Walse, puesto que hay un enfrentamiento posterior.	IR13: (obj.) La aparición del dragón  IR14: (verb.) Los guerreros le dicen al rey que no aumente el poder del cristal.  IR15: (Obj) La reaparición del monstruo Garula.

**Fuente:** el autor.

**Tabla 14.** Función narrativa ocho segundo capítulo

<b>S-FN8</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Averiguar lo que pasa con el cristal y derrotar a Garula
Destinador	Averiguar lo que sucede con el Cristal del Agua
Destinatario	Los guerreros y el Rey Walse
Ayudante	El Rey Walse, el Hiryuu
Oponente	Los monstruos de la torre, Garula.

**Fuente:** el autor

### **PNG8: F(S v O) --- (S $\Delta$ O)**

Los guerreros logran derrotar al monstruo Garula, pero infortunadamente el cristal se quiebra y, finalmente, se rompe. Los trozos del cristal brindan su poder a los guerreros, asignándoles habilidades propias para derrotar al mal. Luego, empieza a temblar y la torre comienza a hundirse. Los guerreros emprenden la huida, pero como la torre se hunde, terminan a la deriva. Syltra, el dragón amigo de Faris, los rescata y los deja en tierra firme. Luego, los guerreros vuelven al Castillo Walse, y encuentran al rey herido, en su lecho.

Después de conversar con el rey, los guerreros dirigen su camino hacia Karnak, el lugar en donde se encuentra el cristal del fuego, pero primero deben buscar la forma de ir a ese lugar. Explorar el meteorito es su cometido inicial.

**Tabla 15.** Función narrativa nueve segundo capítulo

<b>S-FN9</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Encontrar el camino a Karnak
Destinador	Encontrar y proteger el Cristal del Fuego
Destinatario	Los guerreros
Ayudante	El Hiryuu, la misión encomendada por el Rey Walse
Oponente	Los monstruos del mundo

**Fuente:** el autor

**PNG9: F(S v O) --- (S A O)**

Los guerreros encuentran el camino, pero se dan cuenta que el meteorito, en su interior, contiene una especie de teletransportador. Los guerreros lo abordan, sin saber en qué parte del mundo los dejará. Sin importar, ellos lo abordan y terminan en una parte del mundo desconocida. En esta condición, deciden continuar hasta llegar a Karnak.

Al llegar a Karnak, son capturados por órdenes del Canciller del Reino Karnak. Los guerreros permanecen en la cárcel. De repente, mientras permanecen en una celda, los guerreros sienten un estallido, que destruye una de las paredes de la celda. Quien la causa es un hombre que busca salir, pero se encuentra con otra celda.

El hombre misterioso se hace llamar Cid, el creador de las máquinas potencializadoras de los cristales. Les cuenta a los guerreros que se siente arrepentido de lo que ha hecho. Después, los guerreros le dicen que ellos protegen los cristales, a la vez que le muestran los trozos de éstos que poseen. Mientras les cuenta, el canciller del reino llega en su búsqueda. Habla con Cid, y éste, a su vez, pide la liberación de los guerreros, ya que ellos han mostrado ser los poseedores y protectores de dichos cristales.

**Tabla 16.** Índices narrativos segundo capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT8: Cambio de trabajos y habilidades de los guerreros. IT9: Sentimientos de lucha y de constancia para proteger los cristales. IT10: Preocupación del Rey Walse por el cristal roto y por el cristal que hay que salvar.	IE12: Encuentro de otro meteorito en el camino hacia Karnak. IE13: Petición del rey Walse para ir a Karnak por el cristal del fuego. IE14: Personas dentro de Karnak que dan pistas. IE15: Una persona llamada Cid se lamenta por crear la	IR16: presencia de monstruos. IR17: uso del dragón del viento para transporte IR18: exploración de lugares similares (poblados, castillos). IR19: los mismos lugares se hacen presentes en los poblados (tiendas, taberna,

	máquina potencializadora de los cristales. IE16: Liberación de un hombre lobo de la cárcel. IE17: La búsqueda de la nave tragafuego y su descubrimiento.	posada, etc.).
--	--	----------------

**Fuente:** el autor.

Cid, al ver la preocupación del canciller, decide ir a averiguar lo que sucede con el cristal del fuego. Mientras tanto, los guerreros se dirigen al salón del reino de Karnak, a buscar a la reina, pero ésta no se encuentra. Ahora, los guerreros deben dirigirse al buque tragafuegos, en donde se encuentra el cristal del fuego y la máquina que potencia su poder. A la vez, por pedido del canciller, deben averiguar qué ha sucedido con la reina Karnak.

**Tabla 17.** Función narrativa diez segundo capítulo

<b>S-FN10</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Averiguar el paradero de la Reina Karnak
Destinador	Descubrir los motivos de la desaparición de la Reina Karnak
Destinatario	Canciller Reino Karnak
Ayudante	Cid (el constructor)
Oponente	Los monstruos.

**PNG10:**  $F(S \vee O) \dashv\vdash (S \wedge O)$

**Tabla 18.** Función narrativa once segundo capítulo

<b>S-FN11</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Buscar el cristal del fuego
Destinador	Proteger el cristal del fuego
Destinatario	Canciller Reino Karnak y los guerreros

Ayudante	Cid (el constructor), el Canciller Karnak
Oponente	La reina Karnak (poseída). Los monstruos.

**PNG11: F(S v O) --- (S v O)**

En los programas narrativos descritos con anterioridad, se dan dos situaciones: una, tiene que ver con el hecho de que el buque tragafuego está infestado de monstruos, a los que los guerreros les hacen frente y que, además, descubren la ubicación de la Reina Karnak; dos, la reina está poseída por el poder del fuego que proyecta el cristal (aparentemente). Al derrotar al poder de la Reina, ella vuelve en sí y les pide a los guerreros que vayan a ver al cristal.

Al dirigirse hacia el recinto donde reposa el cristal, un soldado, bajo el influjo de un poder oscuro y siniestro, sobrecarga la máquina del cristal, lo que genera que este último se quiebre definitivamente. Los guerreros deben huir del lugar, ya que si no lo hacen, quedarán atrapados y serán sepultados por los escombros del castillo.

**Tabla 19.** Función narrativa doce segundo capítulo

<b>S-FN12</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Huir del Castillo Karnak
Destinador	Estallido del cristal del fuego, que mantenía en pie al castillo Karnak
Destinatario	Los guerreros
Ayudante	El lobo (personaje misterioso que aparece a lo largo de la narración)
Oponente	Los monstruos presentes en la huida

**Fuente:** el autor

Los guerreros emprenden la huida y ellos se deben enfrentar a los monstruos que se les aparecen en la huida. Tienen diez minutos para escapar y no quedar atrapados. Finalmente, nuestros jóvenes guerreros logran huir. Al encontrarse fuera del castillo, este queda en ruinas, y una pared que bloqueaba el paso en el mundo se ha abierto.

Luego, los guerreros se dirigen al buque tragafuego, y encuentran que Cid, el profesor que les ayudó en su empresa, está decepcionado de su creación y se retira a la taberna del pueblo Karnak. Al volver al pueblo, los guerreros encuentran a la reina Karnak recuperándose del hechizo y las heridas, a lo cual se le ve muy mal, ya que alucina y presenta dolor por sus heridas.

**Tabla 20.** Índices narrativos segundo capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT11: Adaptación de los guerreros y sus habilidades de combate.	IE18: Cid decide ir al barco tragafuego a ver qué pasa con el cristal.	IR20: El barco tragafuego como el lugar donde estaba la reina Karnak.
IT12: Deseos de responsabilidad sobre los objetivos de los guerreros.	IE19: Los guerreros van a buscar a la reina Karnak, pero no se encuentra. Van al barco tragafuego para ver si se encuentra allí.	IR21: Monstruos acordes con el lugar en el que se encuentran.
IT13: La Reina Karnak sale de su trance y manifiesta dolor por lo sucedido.	IR20: La aparición de Mid, el nieto de Cid.	IR22: La presencia del lobo en el escape. Ayuda a los guerreros.
		IR23: La aparición de Cid, el constructor de las máquinas potencializadoras de los cristales.

**Fuente:** el autor.

### 2.3 Capítulo 3: En busca del cristal de la tierra

**UN3:** Los guerreros, al ver que Cid está en un momento de depresión a causa de su invento, notan que como el paso hacia el oeste del mundo fue desbloqueado, toman el camino que ha sido abierto. En este, encuentran monstruos, hasta que ven una edificación. Los guerreros entran y ven que es una biblioteca antigua. En ella, hay muchos estudiosos que investigan el origen de los cristales.



Al hablar con ellos, los guerreros emprenden la búsqueda de un estudioso, llamado Mid. Este chico, a su vez, investiga el fenómeno de los cristales. Pero está desaparecido dentro de los recintos de la biblioteca, y los guerreros deberán buscarlo.

**Tabla 21.** Función narrativa trece capítulo tres

<b>S-FN13</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Encontrar a Mid
Destinador	Buscar el Cristal de la tierra
Destinatario	Los guerreros del Alba
Ayudante	Los estudiosos de la Biblioteca
Oponente	Los monstruos presentes en la biblioteca: Byblos e Ifrit.

**Fuente:** el autor

Los guerreros emprenden la búsqueda del muchacho en la biblioteca, pero a medida que avanzan, los guerreros deben afrontar varios retos, a saber:

**Tabla 22.** Microprograma narrativo función narrativa diez capítulo tres

<b>S-FNM1</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Buscar al espíritu guardián, Ifrit
Destinador	Buscar a Mid
Destinatario	Los guerreros, los estudiosos de la biblioteca
Ayudante	Los estudiosos
Oponente	Los monstruos de la biblioteca, Ifrit.

**Fuente:** el autor

**Tabla 23.** Microprograma narrativo dos función narrativa diez capítulo tres

<b>S-FNM2</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Encontrar a Mid
Destinador	Ayudar a los estudiosos
Destinatario	Los estudiosos de la biblioteca
Ayudante	Ifrit, los estudiosos de la biblioteca
Oponente	Byblos, el monstruo que aísla a Mid

**Fuente:** el autor

### **PNG 13: s-FNM1 + s-FNM2**

**F(S v O) --- (S ^ O)**

Al recorrer la biblioteca, los guerreros consiguen la ayuda de un espíritu invocado, Ifrit, que contiene el poder del fuego. Con él, los jóvenes logran llegar a Mid y consiguen poder liberarlo. Luego, se reúnen y los guerreros le cuentan a Mid lo que le sucede a Cid. Aquí, los guerreros se enteran que Mid es nieto de Cid y le informan del estado de ánimo en el que Cid está. Mid, sin pedir explicaciones, corre a Karnak a encontrar a su abuelo.

**Tabla 24.** Índices narrativos tercer capítulo

<b>ÍNDICES TENUES</b>	<b>ÍNDICES EMBRIONARIOS</b>	<b>ÍNDICES RECURRENTES</b>
IT14: Cid se dirige a la biblioteca de los ancianos. IT15: Aparecen los sabios de la biblioteca y les dicen que es necesario buscar ayudas dentro de la biblioteca para salvarlos de los monstruos. IT16: Mid aparece.	IE21: La aparición de Mid, el nieto de Cid. IE22: La apertura del paso de Karnak. IE24: Dentro de la biblioteca, se les pide que busquen un espíritu, llamado Ifrit.	IR24: presencia de monstruos a lo largo del camino. IR25: Travesía por el mundo para salvar el siguiente cristal. IR26: La constante de encontrar a los cristales y que estos se rompan.

**Fuente:** el autor.

Al encontrarlo, Cid y su nieto se dirigen nuevamente al buque tragafuegos, en donde los guerreros toman un descanso de lo que han vivido. Allí, Galuf, uno de los guerreros, empieza a recordar su historia. Le cuenta a los chicos guerreros que él no es de este mundo y que un brujo malvado, llamado Exdeath, volverá. Por eso, se hace imperativo buscar el faltante cristal y protegerlo. Cuando salen del barco, encuentran a Cid y a Mid, quienes les cuentan a los guerreros que han dispuesto el buque tragafuegos para que puedan navegar sin tener viento. Su siguiente paso es dirigirse nuevamente a la biblioteca de los ancianos.

**Tabla 25.** Función narrativa catorce capítulo tres

<b>S-FN14</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Llegar a la Biblioteca de los Ancianos
Destinador	Buscar la ubicación del cristal de la tierra
Destinatario	Los guerreros, Cid y Mid
Ayudante	Cid (el constructor) y Mid
Oponente	Los monstruos presentes en el mar y en el mundo.

**Fuente:** el autor

**PNG14:**  $F(S \wedge O) \dashv\vdash (S \wedge O)$

Los guerreros toman el barco, pero su llegada al lugar indicado se ve retrasada por la presencia de monstruos en el mar. Al fin, logran llegar a la biblioteca. En ella, Cid y Mid les mencionan algo relacionado con un lugar con forma de luna creciente, el cual deberán buscar los guerreros.

**Tabla 26.** Función narrativa quince capítulo tres

<b>S-FN15</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Buscar el lugar con forma de luna creciente
Destinador	Buscar el cristal de la tierra
Destinatario	Cid, Mid, los guerreros y los estudiosos de la biblioteca
Ayudante	Cid (el constructor), Mid, el buque tragafuegos
Oponente	Los monstruos del mundo

**Fuente:** el autor

**PNG15: F(S ∨ O) --- (S ∧ O)**

Los guerreros buscan en el mapa del mundo encontrado con anterioridad y se dirigen hacia el lugar descrito en el mapa con forma de luna creciente, no sin dejar de combatir monstruos durante su travesía. Llegan entonces a un pequeño pueblo, llamado Creciente, un pequeño pueblo en la isla con forma de luna creciente. Cuando ingresan al pueblo, se presenta un terremoto. Éste causa que la nave tragafuegos se hunda en el mar. De esta manera, los guerreros quedan sin poder volver a la biblioteca. Le preguntan a los habitantes del mundo y ellos los orientan sobre una rara especie de animal que puede volar. Entonces, los guerreros se dirigen al sur de su posición, en donde se encuentra dicho animal.

**Tabla 27.** Microprograma narrativo tres función narrativa quince capítulo tres

<b>S-FNM3</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Regresar a la biblioteca de los ancianos
Destinador	Buscar la ubicación del cristal de la tierra
Destinatario	Los guerreros, Cid y Mid, los estudiosos de la biblioteca de los ancianos
Ayudante	El chócolo negro
Oponente	Los monstruos del mundo

**Fuente:** el autor

**PNG 15.1: F(S ∨ O) --- (S ∧ O)**

Al llegar, les cuesta un poco de trabajo capturar al chócolo negro, pero al capturarlo se dan cuenta de que éste puede volar, así que vuelven a la biblioteca sin demoras, para encontrar su próxima ubicación.

**Tabla 28.** Índices narrativos tercer capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT17: Galuf cuenta sobre su real origen: el alienígena. IT18: La preocupación de los guerreros para poder buscar un medio alternativo de transporte, al hundirse la nave tragafuego.	IE25: Cid y Mid comentan sobre un personaje siniestro: Exdeath. IE26: Entrega del bosque tragafuego. IE27: Búsqueda de la isla de la luna creciente. IE28: Los habitantes de un pueblo, llamado Creciente, ilustran a los guerreros para que busquen a un ave negra que puede volar. IE29: El hundimiento de la nave tragafuego.	IR27: La nave tragafuego que transporta a los guerreros. IR28: La presencia de monstruos marinos en la travesía hacia la isla Creciente. IR29: Exploración del mundo, ya sea a pie, en barco o volando.

**Fuente:** el autor.

Al retornar, Cid y Mid los conminan a volver al mundo y dirigirse al Desierto de las Arenas Cambiantes, para ir después al Pueblo de las Ruinas, ya que se dice que el Rey Tycoon fue visto desde Karnak, y que iba con dirección a dicho pueblo. Con ello, nuestros guerreros se dirigen hacia el desierto.

**Tabla 29.** Función narrativa dieciséis capítulo tres

S-FN16	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Llegar al pueblo en ruinas, para averiguar por el Rey Tycoon y el cristal de la tierra
Destinador	Averiguar la ubicación del cristal de la tierra
Destinatario	Los guerreros, Cid y Mid, los estudiosos de la biblioteca
Ayudante	Cid (el constructor), Mid, los estudiosos de la biblioteca
Oponente	El gusano de arena, monstruos del desierto

**PNG16: F(S v O) --- (S ^ O)**

Cid y Mid acompañan a los guerreros a la entrada del desierto. Convocan al monstruo del desierto mediante una campanilla. Al hacer presencia el monstruo, los guerreros lo enfrentan en batalla singular. Al derrotarlo, el monstruo, con su cuerpo muerto, hace un puente, que hace que los guerreros puedan pasar por el desierto, hasta llegar a Gohn, el pueblo en ruinas.

Al llegar a este sitio, los guerreros ven la imagen del Rey Tycoon. Deciden seguirla, y cuando van a encontrarla, caen por un orificio en el suelo, imperceptible a la vista de los jóvenes. Despiertan en una especie de templo. Siguen su camino, y de manera inesperada, llegan a un recinto que los teletransporta, por debajo del mar, hasta otro recinto idéntico. Pero al llegar, empieza a destruirse. Los guerreros, al emprender la huida, se salvan de tener un final trágico. Al recuperarse del impacto, se dirigen a un salón cercano que tiene un interruptor. Los guerreros lo pulsan y Cid y Mid, quienes estaban en la Isla Creciente, caen por un orificio hecho por un temblor causado por el interruptor. Se encuentran y notan que está el barco tragafuegos y un barco volador. Los guerreros lo toman y salen a volar con él, para buscar nuevas pistas sobre el Cristal de la Tierra, pero tienen un nuevo inconveniente.

**Tabla 30.** Microprograma narrativo cuatro función narrativa dieciséis capítulo tres

<b>S-PNGM4</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Destruir al monstruo que no deja despegar la nave
Destinador	Buscar el cristal de la tierra
Destinatario	Los guerreros, Cid y Mid
Ayudante	Cid (el constructor) y Mid
Oponente	Garra de Cámbaro (monstruo)

**Fuente:** el autor

**PNGM4: F(S v O) --- (S ^ O)**

Los guerreros, después de derrotar a este monstruo, empiezan a probar la nave voladora. Los guerreros deciden volar sobre el pueblo de las ruinas, pero intempestivamente, una especie de isla metálica sale del suelo y empieza a elevarse más

allá de la atmósfera. Los guerreros, estupefactos, se dan cuenta que su nave no puede ir más arriba para alcanzar la fortaleza, así que deciden pedirle ayuda nuevamente a Cid y a Mid. Al llegar, Cid y Mid les muestran que deben conseguir un metal que sirve para mejorar la nave: adamantium. Galuf dice que sabe dónde se encuentra el metal: justamente en el meteoro en el que llega.

**Tabla 31.** Índices narrativos tercer capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT18: Cid y Mid demuestran su interés en mejorar el barco tragafuego si los guerreros consiguen el adamantium.	IE30: Al parecer, los guerreros deben pasar el Desierto de las Arenas Cambiantes, ya que al parecer el Rey Tycoon.	IR30: La constante búsqueda y movimiento de los guerreros para obtener nuevas herramientas.
IT19: Sorpresa de Cid y Mid por caer por un orificio y por aparecer en un templo subterráneo en el que están el barco volador y el barco tragafuego.	IE31: La obtención de adamantium para la nave tragafuegos.	IR31: Lucha con monstruos en cada uno de los espacios visitados, como meteoritos, poblados, entre otros.
IT20: Cambio de trabajos y habilidades según las condiciones de combate, gracias a la ruptura de los cristales.	IR32: Recuperación de la nave tragafuegos y un barco volador.	
	IE33: Surgimiento de una fortaleza flotante del pueblo de Gohn.	

**Fuente:** el autor.

**Tabla 32.** Función narrativa diecisiete capítulo tres

S-FN17	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Conseguir adamantium

Destinador	Mejorar la nave y poder alcanzar la fortaleza flotante
Destinatario	Los guerreros, Cid y Mid, los estudiosos y su conocimiento
Ayudante	Cid (el constructor), Mid, Galuf y su conocimiento
Oponente	Los monstruos., Adamantamai (el monstruo del meteoro)

**Fuente:** el autor

### **PNG17: $F(S \vee O) \dashv\dashv (S \wedge O)$**

Los guerreros se dirigen al meteoro en donde comienza la narración. Galuf hace que los guerreros puedan ingresar al meteoro para conseguir el metal. Se encuentran en un gran salón dentro del meteoro y allí consiguen el adamantium, pero al salir, un monstruo de adamantium no permite la salida tan fácilmente. Al final, consiguen derrotarlo y regresan a la Isla Creciente. Allí, los jóvenes toman un descanso mientras su nave es reparada y adecuada para la batalla.

Al estar lista la nave, Cid y Mid despiertan a los guerreros con la buena nueva de la adecuación de la nave para volar sobre la atmósfera. Con ésta, los chicos toman rumbo a las ruinas de Ronka (el pueblo en ruinas), y así alcanzar a la fortaleza flotante.

Cuando los jóvenes alcanzan la fortaleza, se dan cuenta que es enorme y que deben destruir sus defensas, para así llegar al Cristal de Tierra.

**Tabla 33.** Función narrativa dieciocho capítulo tres

<b>S-FN18</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Destruir las fortalezas de la construcción flotante
Destinador	Llegar al cristal de la tierra
Destinatario	Los guerreros, Cid y Mid, los estudiosos de la biblioteca
Ayudante	Cid (el constructor), Mid, la nave tragafuego
Oponente	El cañón principal de la fortaleza y las defensas (cuatro subcañones)

**Fuente:** el autor



**PNG 18: F (S v O) --- (S ^ O)**

Los guerreros derriban las defensas y eliminan el cañón principal. Al momento de hacerlo, la fortaleza gigante abre un orificio en su centro, a lo que ellos entran, esperando a que el Cristal de la Tierra se encuentre dentro de dicha fortaleza. Entran, sin saber lo que les espera.

Estando adentro, nuestros personajes ingresan y se encuentran con que es un Templo Flotante. El Rey Tycoon se encuentra adentro, y Leena impulsa a los guerreros a seguir adelante. Caminan por intrincados caminos y puertas interminables, hasta que hallan al rey, preocupado por un monstruo que bloquea el camino. El rey les pide que lo desbloqueen.

**Tabla 34.** Función narrativa diecinueve capítulo tres

<b>S-FN19</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf , Faris y el Rey Tycoon
Objeto	Derrotar al monstruo y desbloquear el paso al cristal
Destinador	Descubrir la ubicación del cristal de la tierra
Destinatario	Los guerreros, Cid y Mid, los estudiosos de la biblioteca
Ayudante	Los guerreros y el Rey Tycoon
Oponente	Los monstruos del salón, Arqueoevis (monstruo que bloquea el paso)

**Fuente:** el autor

**PNG19: F(S v O) --- (S ^ O)**

Sin duda alguna, los guerreros derrotan al monstruo, pero con muchas dificultades. Desbloquean el paso y el rey Tycoon sale por el camino desbloqueado. Los guerreros lo siguen, y notan con sorpresa que en ese templo, estaba el Cristal de la Tierra, pero presenta algo extraño: el rey Tycoon está protegiendo al cristal y se encuentra poseído por un poder oscuro. Bartz y Galuf intentan atacar al rey, pero Faris y Leena se oponen a esto. Lo anterior se debe a que Faris y Leena descubren que ellas son hermanas y que el rey Tycoon es su padre.

Cuando el rey Tycoon ataca a los jóvenes, un meteorito cae y hace temblar el recinto. Una niña entra y ataca al rey, lo que lo neutraliza. Luego, se dirige hacia Galuf y

empieza a hablar con él. Galuf, después de hablar con la niña, recupera la memoria. A su vez, las nuevas hermanas se encuentran con su padre y se produce el reencuentro, cuando de pronto el cristal que intentaban proteger se rompe en trozos. Al tiempo que se rompe el cristal, en el mundo se libera un poder oscuro: un antiguo y maligno poder ha sido liberado. El hechicero Exdeath aparece y muestra su poder, al controlar los trozos de cristal que quedan del de Tierra. Este huye, y el rey Tycoon, para salvar las partes del cristal roto, se sacrifica por el poder que estos contienen y que puedan ser de ayuda para los guerreros. Finalmente, el templo empieza a colapsar y los guerreros, junto con la nieta de Galuf, emprenden la huida en la nave voladora.

**Tabla 35.** Índices narrativos tercer capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT21: Preocupación de los guerreros por encontrar el Cristal de la Tierra.	IE34: Cid y Mid terminan las mejoras de la nave tragafuego para poder volar.	IR32: Derrotar a un jefe siempre que se necesita obtener algo importante.
IT22: El reencuentro de la familia del reino de Tycoon.	IE35: El descubrimiento de Sarisa, el verdadero nombre de Faris. Faris y Leena descubren que son hermanas.	IR33: Dirigirse a un lugar específico y proteger el cristal.
IT23: Los sentimientos que surgen entre las hermanas y la alegría que le produjo al rey Tycoon ver a sus hijas.	IE36: Un meteorito cae y aparece una niña.	IR34: El rey Tycoon aparece y les ayuda a los guerreros.
IT24: Galuf, con la ayuda de la niña, recupera la memoria.	IE37: En el mundo, se destruye una parte del mundo y surge un hechicero malvado, llamado Exdeath.	IR35: Luchas con monstruos.
		IR36: El cristal de la tierra, como los otros, se rompe y otorga habilidades a los guerreros.

**Fuente:** el autor.

## 2.4. Capítulo 4: Rumbo al otro mundo

Al lograr salir, los guerreros ven cómo aquella fortaleza gigante se desploma y cae a tierra. Mientras tanto, Galuf le cuenta la historia de Exdeath a Bartz:

*Exdeath es un brujo malvado de mi mundo. Hace treinta años, los guerreros del Alba lo atrapamos para evitar que acabara con los cristales. Deberíamos haberlo encerrado en mi mundo, no en el nuestro. Lo sentimos.*

De esta manera, Galuf y Krile, su nieta, se disponen a viajar de vuelta a su mundo para protegerlo. Los jóvenes guerreros quieren acompañarlo, pero el meteorito apenas posee energía de viaje solo de ida. Así que Galuf retorna con Krile a su mundo natal.

Los guerreros, pensando en la dificultad de Exdeath y con un sentimiento de venganza, deciden volver a buscar a Cid, pero no lo encuentran. Les dejó una nota, en la que iba a retornar el adamantium que se tenía, ya que éste podía ser peligroso. De esta manera, los chicos van a buscar a Cid.

**Tabla 36.** Función narrativa veinte cuarto capítulo

S-FN20	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Buscar a Cid
Destinador	El deseo de ir al otro mundo para ayudar a Galuf en su labor
Destinatario	Los guerreros, Cid y Mid
Ayudante	La nave voladora
Oponente	Los monstruos del mundo

**Fuente:** el autor

**PNG20:**  $F(S \vee O) \dashv\dashv (S \wedge O)$

Los guerreros vuelven al meteorito del reino Tycoon y encuentran a Cid y a Mid dentro del meteorito. En él, intentan devolver el adamantium, ya que ha estado emanando energía. Lo pusieron en el centro del meteorito, y éste pareciera que estuviese recargándose con la energía del metal. Pero notan que la cantidad de metal es insuficiente para viajar al otro mundo. Así que deciden buscar el adamantium en los demás meteoritos.

**Tabla 37.** Función narrativa veintiuno cuarto capítulo

<b>S-FN21</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Obtener el adamantium de los meteoritos para viajar al otro mundo.
Destinador	Ayudar a Galuf en su lucha contra Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	La nave, Cid y Mid, el chócobo negro.
Oponente	Los monstruos del mundo (Ignitio – Titán – Mantícora)

**Fuente:** el autor

**PNG 21:  $F(S \vee O) \dashv\dashv (S \wedge O)$**

Después de haber recorrido los diferentes meteoritos que cayeron en el mundo (Tycoon – Walse – Karnak – Gohn), y de haber enfrentado a monstruos, de haber recibido la ayuda del espíritu de la tierra (Titán), los guerreros encuentran que hay un punto en el mundo en el que confluyen las energías de los meteoritos. A raíz de conseguir el adamantium, los meteoritos juntaron su fuerza en una especie de hoyo dimensional. Aquí es la siguiente parada de los jóvenes, todo por ayudar a Galuf, su amigo y guía.

Los jóvenes guerreros llegan al lugar y se despiden, sin saber qué nuevos desafíos se encontrarán en este nuevo mundo. Se despiden de aquellos a quienes aman y parten rumbo a un mundo desconocido.

**Tabla 38.** Índices narrativos cuarto capítulo

<b>ÍNDICES TENUES</b>	<b>ÍNDICES EMBRIONARIOS</b>	<b>ÍNDICES RECURRENTES</b>
IT25: Galuf cuenta la historia del hechicero Exdeath a Bartz.	IE38: Los guerreros necesitan buscar los meteoros para el adamantium, ya que deciden viajar al mundo de Galuf.	IR37: Monstruos jefes en cada uno de los meteoros.
IT26: Galuf y Krile (su nieta) parten hacia su mundo natal.	IE39: Surgimiento del hoyo	IR38: Visitas a cada uno de los meteoritos del mundo.
		IR39: Lucha con los monstruos de cada uno de

IT27: Los guerreros cambian de habilidades para la travesía.	dimensional.	los lugares.
IT28: Los guerreros, en concierto, deciden acompañar a Galuf al mundo de donde este último viene.		

**Fuente:** el autor.

Al viajar por el hoyo dimensional, se encuentran solos en una isla, pero al parecer ya en el mundo de Galuf. Las hermanas conversan sobre su familia, pero de pronto un monstruo secuestra a Leena y a Faris. Bartz combate contra el monstruo y lo derrota, pero abre un cofre que misteriosamente aparece y sale un gas que lo duerme.

Al despertar, Faris, Leena y Bartz aparecen en un calabozo, presuntamente en el castillo del malvado Exdeath, en el mundo de Galuf. El hechicero pide rescate por los tres muchachos, a lo que Galuf, al mando de un ejército, decide desistir en su ataque, pero de manera subrepticia, logra llegar al Castillo Exdeath.

**Tabla 39.** Función narrativa veintidós cuarto capítulo

S-FN22	
Sujeto	Galuf
Objeto	Rescatar a los guerreros y sacarlos del castillo Exdeath
Destinador	Salvar a los jóvenes guerreros
Destinatario	Galuf y los guerreros
Ayudante	El dragón de Galuf, Krile
Oponente	Gilgamesh (carcelero de los guerreros en el castillo), monstruos en el castillo y en el mundo

**Fuente:** el autor

**PNG 22: F(S v O) --- (S ^ O)**

Galuf logra sacar a los chicos del Castillo y huye hacia el Gran Puente, donde nuevamente, el monstruo Gilgamesh les impide el paso, pero salen victoriosos en su encuentro. Al estar casi lejos del alcance de Exdeath, los guerreros se disponen a huir, cuando el Castillo Exdeath activa un gran escudo, impenetrable para cualquier fuerza. Cuando lo activa, los guerreros son alcanzados por la fuerza que este escudo tiene, y son lanzados al mundo.

**Tabla 40.** Índices narrativos cuarto capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT29: Las hermanas conversan sobre su situación en el mundo, hasta que secuestran a Leena.	IE40: Activación de la barrera que recubre el castillo Exdeath. IE41: Galuf va a rescatar a los guerreros con un ejército.	IR40: Enfrentamiento con los monstruos. IR41: Enfrentamiento con un monstruo jefe (Gilgamesh).

**Fuente:** el autor.

Los guerreros empiezan su travesía y encuentran un pueblito llamado Regole. En él, Galuf y Bartz aprovechan para beber un poco de cerveza, ya que se dice que es la mejor del mundo. Luego, siguen su travesía hasta un bosque, en donde ven a un ser extraño, pero tierno: un moguri. Este les pide que los siga, a lo que los guerreros acceden.

**Tabla 41.** Función narrativa veintitrés cuarto capítulo

S-FN23	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Seguir al Moguri y encontrar el camino para ir al castillo de Galuf
Destinador	Ayudar a Galuf en su lucha contra Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	El Moguri
Oponente	Los monstruos del mundo (Tiranosaurio)

**PNG 23: F (S v O) --- (S ^ O)**

Los guerreros siguen al Moguri por un orificio que se abre en el suelo. En su trayecto, se ven en una cueva. Entran en el río, y su corriente los guía hacia un paraje en el que este Moguri es bloqueado por un monstruo. Los guerreros lo vencen y el Moguri sigue su camino. Los guerreros lo siguen y salen al mundo. El Moguri les traza un camino hacia un lugar al norte. Los guerreros siguen su rastro, hasta llegar a un paraje, llamado Aldea Moguri.

En esta aldea, los guerreros obtienen recursos importantes. El Moguri que los jóvenes ayudaron hace un gesto extraño y se sube a un árbol. De manera telepática, contacta a otro que está en el reino de Galuf. Krile, al saber esto del Moguri del reino, emprende el camino en la búsqueda de los muchachos y de su abuelo.

**Tabla 42.** Función narrativa veinticuatro cuarto capítulo

<b>S-FN24</b>	
Sujeto	Krile
Objeto	Rescatar a los guerreros y a su abuelo, Galuf
Destinador	Encontrar a los guerreros perdidos
Destinatario	Krile y los guerreros
Ayudante	El dragón del reino, los Moguris
Oponente	N/A

**Fuente:** el autor

**PNG 24: F(S v O) --- (S ^ O)**

Krile consigue rescatar a los guerreros y a su abuelo y los lleva al Castillo de Galuf, llamado Bal. En él, los guerreros descansan después del viaje. Mientras exploran el castillo, se dan cuenta que el dragón que los rescató está muriendo lentamente. Entonces, Krile les pide a los guerreros que salven a su dragón. Les dice que hay un lugar, llamado Valle del

Dragón, en donde hay una hierba medicinal, que puede salvar al dragón. Después de ello, los guerreros salen en camino a conseguir dicha hierba.

**Tabla 43.** Función narrativa veinticinco cuarto capítulo

S-FN25	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Conseguir la hierba en el Valle del Dragón
Destinador	Curar al dragón del reino de Bal
Destinatario	El dragón y los guerreros
Ayudante	Los guerreros, Kelgar
Oponente	Monstruos del valle, Vaina Dragón

**Fuente:** el autor

#### **PNG 25: $F(S \vee O) \dashv (S \wedge O)$**

En su camino, los guerreros se encuentran en un poblado llamado Quelb, en donde conocen a unos habitantes con forma de hombres lobo. Uno de ellos es Kelgar, que al ver a Galuf, cuenta la historia de los primeros Guerreros del Alba, conformados por él mismo, Galuf, Xezat y el papá de Bartz, Dorgan. Cuentan cómo derrotaron a Exdeath treinta años atrás. Luego de contar la historia, los guerreros se dirigen al norte a conseguir la hierba curativa.

Ya estando en el Valle del Dragón, los guerreros consiguen ayuda del espíritu roca, llamado Gólem, el cual sirve para derrotar a un monstruo que ha poseído la hierba curativa. Los jóvenes consiguen derrotar al monstruo y vuelven a Bal para curar al dragón. Este último se recupera.



**Tabla 44.** Índices narrativos cuarto capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
<p>IT30: Aparecen los moguris: seres del bosque que se comunican telepáticamente.</p> <p>IT31: Los guerreros se encuentran con un pueblo de lobos, como el que salvaron en el reino Karnak.</p> <p>IT32: En el pueblo de Quelb, los guerreros conocen a sus antecesores: los primeros Guerreros del Alba, conformados por Xezat y Galuf, pero el papá de Bartz, Dorgan, falta porque está muerto.</p> <p>IT34: Se cuenta la historia de cómo Exdeath es capturado y sellado por los primeros guerreros.</p>	<p>IE42: La travesía para encontrar al dragón que puede ayudar a los guerreros en su gesta.</p>	<p>IR41: Al llegar al Castillo Bal, pasa lo mismo que en el primer mundo: un dragón está moribundo y deben salvarlo.</p> <p>IR42: Hay monstruos en las afueras de los poblados y en la travesía a la montaña en donde está la hierba medicinal para curar al dragón.</p>

**Fuente:** el autor.

Krile, después de ver a su dragón recuperado, escucha una voz que la conmina a buscar a Ghido, un profeta, el cual podría ayudar a los guerreros a derrotar a Exdeath. Al escuchar esto, los guerreros emprenden camino nuevamente.

**Tabla 45.** Función narrativa veintiséis cuarto capítulo

S-FN26	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Encontrar a Ghido, el profeta

Destinador	Derrotar al hechicero oscuro, Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	El dragón
Oponente	Los monstruos del mundo, Exdeath

**Fuente:** el autor

#### **PNG 26: F(S v O) --- (S v O)**

Los guerreros se dirigen hacia la cueva que se encuentra en una isla en el centro del mundo, pero cuando están listos a entrar en dicha cueva, un terremoto hace que la isla se hunda. Pero ese terremoto no ocurre casualmente: Exdeath, con su poder, lo provoca.

Después del terremoto, los guerreros quedan a la deriva en el mar, hasta que el dragón vuelve para salvarlos. Deciden entonces, ya a salvo, volver a Quelb, para consultar a Kelger qué hacer ante este impase.

Estando ya en Quelb, Kelger les dice a los guerreros que vayan a buscar a un antiguo Guerrero del Alba, llamado Xezat, en el Castillo Surgate. Después de ello, los guerreros toman rumbo

**Tabla 46.** Función narrativa veintisiete cuarto capítulo

<b>S-FN27</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Buscar el lugar donde está Xezat
Destinador	Buscar a Ghido, el profeta
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	El dragón, Kelgar
Oponente	Los monstruos del mundo

**Fuente:** el autor

**PNG 27: F(S v O) --- (S v O)**

Los guerreros se dirigen al norte de la posición actual y encuentran el Castillo Surgate, pero el rey Xezat no se encuentra. Nuevamente, los guerreros pierden su viaje. Deciden explorar el castillo y se encuentran una habilidad mágica que usarán más adelante.

Estando en el castillo, los guerreros reciben indicios de que deben buscar a Xezat en la parte sureste del Castillo Exdeath. De esta manera, deciden tomar ese rumbo.

Resulta que mientras exploran el mundo, los guerreros encuentran una flotilla de barcos apostada en el costado sureste del Castillo Exdeath. Los guerreros aterrizan en el barco principal, y allí encuentran a Xezat, quien comanda la resistencia y el ataque de la defensa del otro mundo.

Mientras conversan sobre el plan de atacar el castillo, los guerreros son atacados, a lo que Xezat les pide que defiendan la flotilla.

**Tabla 47.** Función narrativa veintiocho cuarto capítulo

<b>S-FN28</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf , Faris y Xezat
Objeto	Defender la flota de barcos que atacan al castillo Exdeath
Destinador	Destruir las defensas del castillo Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo, la resistencia.
Ayudante	El dragón, Xezat
Oponente	Enkidu, Gilgamesh, monstruos de Exdeath, monstruos de Exdeath

**Fuente:** el autor

**PNG 28: F(S v O) --- (S ^ O)**

Después de una fiera batalla contra los monstruos de Exdeath, los guerreros deben enfrentar a los generales de los monstruos del hechicero: Gilgamesh y Enkidu. En esta batalla, los generales huyen posterior a una batalla exigente. Xezat lleva a los guerreros dentro del barco, y en su parte más profunda, se dirigen a una cueva en la profundidad del mar en un submarino. Xezat explica que los barcos son una distracción, ya que el real

propósito es poder destruir una de las torres que tiene la barrera del Castillo Exdeath y, así, destruir dicha barrera.

**Tabla 48.** Función narrativa veintinueve cuarto capítulo

<b>S-FN29</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf , Faris y Xezat
Objeto	Destruir la torre de la barreta del castillo Exdeath
Destinador	Derrotar a Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	Xezat, el submarino
Oponente	Los monstruos de la torre, Átomos.

**Fuente:** el autor

#### **PNG 29: $F(S \vee O) \dashv\dashv (S \wedge O) / (S \vee O) \dashv\dashv (S \vee O)$**

Al llegar a la torre, se arman dos equipos: uno, con los guerreros, los cuales deben destruir la antena de difusión de la torre, que se encuentra en el techo de ésta; dos, Xezat destruirá el generador de energía, que se encuentra en la base de la torre. Decididos las labores, los guerreros inician su camino. Después de enfrentar innumerables monstruos, llegan al techo y destruyen la antena. Al mismo instante, Xezat logra destruir el generador, pero en la explosión queda atrapado. Galuf llora su partida, pero Xezat le dice que siempre estará con él. Los guerreros parten del lugar, mientras ven que la barrera se va abajo y Xezat queda atrapado en la torre.

**Tabla 49.** Índices narrativos cuarto capítulo

<b>ÍNDICES TENUES</b>	<b>ÍNDICES EMBRIONARIOS</b>	<b>ÍNDICES RECURRENTES</b>
IT35: Se da frustración al ir a buscar a Kelgar, el lobo, pero no lo encuentran. IT36: Hay una sensación de tristeza, ya que al lograr	IE43: La búsqueda de los guerreros del sabio Ghido. IE44: Una flotilla de barcos atracada en el costado sureste del Castillo Exdeath,	IR43: Lucha con monstruos y monstruos jefe de Exdeath (Enkidú y Gilgamesh). IR44: Aparición del dragón del rey Galuf.

desactivar la barrera, Xezat se sacrifica por los guerreros.	liderado por Xezat. IE45: Destruir uno de las torres del Castillo Exdeath, para derrumbar la barrera.	
--	--	--

**Fuente:** el autor.

Para la siguiente parte de la narración, los guerreros deciden retomar su misión de buscar a Ghido, el profeta. Como poseen un submarino y la isla en la que Ghido tenía su cueva fue hundida por Exdeath, ahora los chicos podrán buscarla bajo el mar.

**Tabla 50.** Función narrativa treinta cuarto capítulo

S-FN30	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Buscar a Ghido, el profeta
Destinador	Derrotar a Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	El submarino, Xezat, Kelgar
Oponente	Los monstruos de la cueva submarina

**Fuente:** el autor

### **PNG 30: $F(S \vee O) \dashv\dashv (S \wedge O)$**

Los guerreros encuentran una gruta en el fondo del mar. La exploran, y al final del camino encuentran a una tortuga. Esta tortuga es el profeta y comienza a hablar sobre lo que sucedió con Exdeath treinta años antes. Al finalizar, les entrega una rama de un árbol y los envía a que consigan algo que Exdeath tiene en el Bosque Moore.

**Tabla 51.** Función narrativa treinta y uno cuarto capítulo

S-FN31	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Buscar el Bosque Moore y encontrar lo que Exdeath busca
Destinador	Derrotar al hechicero oscuro, Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	El submarino, Ghido, Krile y el dragón
Oponente	Los monstruos del mar, monstruos del Bosque Moore, Exdeath

**PNG 31:  $F(S \vee O) \dashv\dashv (S \wedge O)$** 

Los guerreros consiguen llegar hasta el Bosque Moore. Allí, mientras avanzan, Exdeath incendia el bosque. Un Moguri, que vive en este bosque, abre un hueco en el suelo, al que los guerreros ingresan. Este les sirve como resguardo mientras el fuego se detiene.

Al hacerlo, los guerreros siguen su camino por el bosque, hasta un paso en el que hay un árbol gigantesco. Dicho árbol es el Árbol Guardián. El paso está bloqueado, hasta que los héroes extraen la rama que Ghido les dio. Repentinamente se abre paso y el árbol revela una puerta secreta, en la que los guerreros ingresan.

Estando ya adentro, los guerreros ven cómo unos seres los enfrentan. Los héroes derrotan a los seres, y se dan cuenta que son espíritus guardianes. Además, se revelan cuatro cristales. Estos cuatro cristales son los cuatro cristales que los guerreros poseen.

Al partir, los guerreros son interceptados por el hechicero malvado Exdeath. Este ataca a los guerreros y los neutraliza. Mientras tanto, Krile, estando en el Castillo Bal, presiente que su abuelo está en peligro. Un Moguri le advierte el lugar en el que se encuentra y emprende el viaje hacia el Bosque Moore.

Al llegar, ve cómo Exdeath tiene aprisionados a su abuelo y a sus compañeros. Decide atacar a Exdeath y este libera temporalmente a los guerreros, pero Exdeath arremete contra Krile y la lastima. Galuf, al ver cómo Krile es lastimada, responde al ataque de Exdeath. Galuf, con lo último de sus fuerzas, logra derrotar transitoriamente a Exdeath, por lo que el hechicero decide escapar a su castillo.

Lastimosamente, Krile y los jóvenes guerreros ven cómo su amigo de batallas va muriendo lentamente. Finalmente, la chispa de vida de Galuf se extingue. Krile sale desconsolada por la pérdida, pero su abuelo le habla y la alienta a seguir peleando.

Los jóvenes guerreros la siguen y descubren que Exdeath quiere destruir todo rastro de los cristales, ya que con estos él podría ser vencido. El árbol en el que estaban fue el resguardo de los cristales por más de mil años. Al no encontrarlos, Exdeath volvió a su castillo.

Los guerreros, con el fin de derrotar a Exdeath, toman rumbo hacia el Castillo Exdeath, para enfrentarlo y, así, poder vengar a su amigo y abuelo, Galuf.

**Tabla 52.** Función narrativa treinta y dos cuarto capítulo

<b>S-FN32</b>	
Sujeto	Los nuevos guerreros
Objeto	Encontrar y derrotar a Exdeath
Destinador	Salvar al mundo de Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	El dragón
Oponente	Los monstruos, Gilgamesh (general de Exdeath), Exdeath

**Fuente:** el autor

**PNG32:**  $F(S \vee O) \dashv\dashv (S \wedge O)$

Cuando llegan al castillo, los guerreros se pasean por sus pasillos sin notar nada extraño, pero Krile nota que el Castillo está cubierto por una clase de espejismos. Se comunica telepáticamente con Kelgar y este, con sus últimas fuerzas, descubre el castillo y muestra su cara real: un castillo tenebroso y lleno de oscuros senderos y monstruos aterradores. Los guerreros se encuentran nuevamente con Gilgamesh, pero esta vez los guerreros ven cómo Exdeath lo castiga por su ineptitud. Este pierde la batalla y es condenado al vacío. De esta manera, los guerreros derrotan a la última defensa antes de enfrentarse al malvado Exdeath.

Al fin, se dio el encuentro: los guerreros enfrentan a Exdeath con fiereza y con mucho ánimo. Exdeath dice a los guerreros que quiere volver al mundo a su estado inicial: algo así como el caos, pero los guerreros evitan que eso suceda. Los jóvenes derrotan al hechicero y, acto seguido, los cristales protectores se rompen. El castillo empieza a desmoronarse. Hay confusión y total destrucción, hasta que se da una gran explosión.

**Tabla 53.** Índices narrativos cuarto capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT37: Los guerreros adhieren a Krile a su equipo, ya que Galuf se sacrifica para salvar la vida de su nieta.	IE46: La búsqueda de los guerreros del sabio Ghido. IE47: La rama del árbol para ir al Bosque Moore. IE48: Los cristales contenedores aparecen, pero están vacíos. Exdeath pelea contra Galuf, y al final. Se retira a su castillo. IE49: La derrota parcial de Exdeath genera confusión y conflicto.	IR45: Combates con los monstruos de los lugares, así como con monstruos jefe (Gilgamesh por tercera vez).

**Fuente:** el autor.

## 2.5. Capítulo 5: De vuelta al mundo real

Después de la gran explosión, los guerreros se encuentran en el mundo, pero no saben exactamente dónde están. Al explorarlo, se dan cuenta que han vuelto a su mundo, pero no se ve exactamente como realmente lo era antes de partir hacia el otro mundo. Se encuentran cerca al Castillo Tycoon, en donde Faris y Leena son recibidas acorde con sus grados de nobleza. Hay una gran celebración para recibir a las princesas en el castillo.

Mientras que se realizaba el ágape y se daban las viandas, Bartz y Krile deciden salir a explorar el mundo, ya que lo ven extraño y con un ambiente de tensa calma. El canciller del reino les dice que si volvieron al mundo, debe de haber un propósito para haber vuelto. Por ello, los jóvenes salen a explorar el mundo. Se encuentran con Boko, el chócobo amarillo de Bartz, y este los guía al mundo. Terminan llegando a Tule, una



población pequeña. Pero mientras avanzan por este poblado, toman un sendero en el que caen en un hueco en el suelo, y terminan en una cueva.

En dicha cueva, los jóvenes guerreros se encuentran con un monstruo, que les impide salir de la cueva. Cuando lo derrotan, siguen su camino por la cueva y en lo más profundo de ésta, se encuentran con el sabio Ghido. Este les cuenta el resultado de derrotar a Exdeath y la ruptura de los cristales. Les cuenta sobre la batalla que libraron los antiguos Guerreros del Alba. Además, les cuenta el por qué la fusión de los dos mundos: sellar el vacío. Enuo, un ser maligno, quería dominar el vacío, por lo que los guerreros antiguos tuvieron que liberar y usar las doce armas legendarias, para así sellar a Enuo y al mismo vacío. Por ello, los cristales se dividieron para que protegieran la Tierra y el mundo paralelo y evitar quedar en una grieta dimensional que acabara con todo lo existente.

Mientras cuenta la historia, Exdeath aparece repentinamente y se enfrenta a Ghido. Exdeath termina por ser derrotado una vez más por el sabio. Al hacerlo, aparece una grieta dimensional en lo que era el Reino de Tycoon. Ghido, preocupado por las circunstancias actuales, Ghido pide a los jóvenes guerreros que lo sigan a la Biblioteca de los Ancianos, para evitar que el mundo caiga en desgracia, como mil años atrás.

## **2.6. Capítulo 6. La obtención de las armas legendarias**

Ghido y los guerreros llegan a la Biblioteca de los Ancianos, en donde se encuentra un libro que ofrece las alternativas para derrotar definitivamente a Exdeath. Los estudiosos de la biblioteca se reúnen con Ghido y los jóvenes guerreros del alba para plantear la estrategia. En ese momento, dos partes de dos libros se unen: surge la Saga Sellada. En ella se cita:

*“Cuando la nada de nuevo crezca veloz, los Guerreros de la Luz al libro darán voz”*

De repente, del libro emerge una voz que habla sobre unas armas, que se encuentran en el Castillo Kuza. Además, añade el libro:

*“Para romper el sello, se deben encontrar cuatro tablillas. La primera (Tierra) libera las ánimas del pasado; la segunda (Viento), está en la Capilla Insular; la tercera (Llamas) yace en el lecho del mar; y la cuarta (Agua) yace en el lecho del río del norte. Cada tablilla está resguardada por sirvientes que poseen unas llaves para su obtención. Y se liberarán los conjuros Blanco y Negro, Meteo, Leviatán y Bahamut.*

*Al llevar el libro a estos lugares, se abrirán las puertas para romper los sellos”.*

De esta manera, la misión de los guerreros será romper los sellos de las armas legendarias, antes de que Exdeath obtenga el vacío.

**Tabla 54.** Índices narrativos sexto capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT38: Ghido y los sabios de la biblioteca. Se mencionan magias y algunos seres mitológicos que pueden ayudar a salvar el mundo de Exdeath.	IE50: El surgimiento de una grieta dimensional.	IR46: Lucha con monstruos en los diferentes lugares del mundo.
IT39: Cambio de profesiones y habilidades para enfrentar los nuevos monstruos y desafíos.	IE51: Libros antiguos explican la obtención de unas tablillas que otorgan la habilidad de liberar armas legendarias.	IR47: Los guerreros disponen del uso de los barcos tragafuego, el dragón Hirryuu y el chócobo negro.
	IE52: Ghido le pide a los guerreros hacerse de unas armas, ya que estas pueden evitar que Exdeath convoque el vacío.	IR48: Aparecen algunos actantes, como el chócobo Boko, los habitantes del castillo Tycoon,

**Fuente:** el autor.

**2.6.1. Misión 6.1 Tablilla de la Tierra: El desierto de las Arenas Cambiantes.** Los guerreros emprenden camino hacia este lugar. Al llegar al desierto, la arena está quieta, lo

que le facilita el camino para llegar a un templo en medio del desierto. Aquí comienza el verdadero desafío de los guerreros.

**Tabla 55.** Microfunción narrativa treinta y tres capítulo seis

<b>S-FN(M) 33</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Obtener la primera tablilla y liberar las armas legendarias
Destinador	Evitar que Exdeath salga al vacío
Destinatario	Los guerreros, los habitantes de los mundos, los sabios de la biblioteca
Ayudante	Ghido y los sabios de la biblioteca, el barco volador, el dragón del viento
Oponente	Gárgolas, monstruos de la pirámide, Sekhmet

**PNG 33:  $F(S \vee O) \dashv (S \wedge O)$**

Al llegar al templo, hay dos gárgolas que custodian la entrada. Los Guerreros las derrotan sin problemas. Cruzan el lugar y derrotan al guardián del lugar, Sekhmet. Al derrotarlo, encuentran una plataforma en donde la tablilla reposa. La tablilla se eleva hacia el cielo, mientras que en el mundo una península se hunde. Además, el rey dragón, Bahamut, aparece en el río del norte.

Después, aparece el barco volador y los saca del lugar. Luego, prosiguen su camino y vuelven a pasar por el Árbol Guardián. Allí, el dragón del viento trae a Leena. Allí, Lenna se transforma en un monstruo enviado por Exdeath.

**Tabla 56.** Microfunción narrativa cinco y treinta y cuatro capítulo seis

<b>S-FNM5 (34)</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Derrotar a Melusine
Destinador	Liberar a Leena del hechizo de Exdeath
Destinatario	Los guerreros, Leena
Ayudante	El dragón del viento, el barco volador
Oponente	Melusine, monstruos del mundo

**Fuente:** el autor

**PNGM5 (34):  $F(S \vee O) \dashv\vdash (S \wedge O)$** 

El monstruo Melusine posee a Leena. Los guerreros deben entrar en combate para liberarla. Al final, liberan a Leena, pero en el mundo, la Biblioteca de los Ancianos desaparece a causa de la grieta dimensional.

**Tabla 57.** Índices narrativos sexto capítulo

ÍNDICES TENUES	ÍNDICES EMBRIONARIOS	ÍNDICES RECURRENTES
IT40: Aparición de Minotauro y de Sekhmet en la pirámide del desierto	<p>IE53: La obtención de la primera tablilla otorga conseguir armas para derrotar a Exdeath.</p> <p>IE54: aparece el rey dragón Bahamut, quien puede ser de utilidad.</p> <p>IE55: La obtención de las armas legendarias en el Castillo Kuza..</p>	<p>IR49: Enfrentamiento con monstruos en el desierto de las arenas cambiantes.</p> <p>IR50: Enfrentamiento con los monstruos jefe del lugar.</p>

**Fuente:** el autor.

**2.6.2. Misión 6.2. La tablilla del Viento: La Capilla Insular.** Al aparecer el barco volador, los guerreros se dirigen a la Capilla Insular. Como sucedió en el templo del desierto, en esta, la puerta se abre gracias a la Saga Sellada. Los guerreros ingresan a la Capilla y se dirigen a la búsqueda de la siguiente tablilla.

**Tabla 58.** Función narrativa treinta y cinco capítulo seis

<b>S-FN(M) 35</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Obtener la segunda tablilla
Destinador	Conseguir las armas legendarias y derrotar a Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	El barco volador, los sabios de la antigua biblioteca
Oponente	Los monstruos , Wendigos (x4)

**Fuente:** el autor

### **PNG 35: F (S v O) --- (S ^ O)**

Al explorar la capilla, los guerreros, al enfrentar a diversidad de monstruos y de recorrer los cinco pisos que la componen, finalmente llegan al lugar en donde reposa la tablilla. Aquí, los monstruos Wendigo impiden a los guerreros obtenerla con facilidad. Pero, en combate singular, los guerreros, casi son derrotados y, al final, obtienen la tablilla. Con ella en su poder, prosiguen su camino para obtener la tercera tablilla.

**Tabla 59.** Índices narrativos sexto capítulo

<b>ÍNDICES TENUES</b>	<b>ÍNDICES EMBRIONARIOS</b>	<b>ÍNDICES RECURRENTES</b>
IT41: Aparición de Wendigos en la pirámide del desierto	IE56: La obtención de la primera tablilla otorga conseguir armas para derrotar a Exdeath. IE57: La obtención de las armas legendarias en el Castillo Kuza..	IR51: Enfrentamiento con monstruos en la capilla insular. IR50: Enfrentamiento con los monstruos jefe del lugar.

**Fuente:** el autor.

**2.6.3 Misión 6.3. La tablilla del Fuego: La fosa marina.** Los guerreros, a bordo del barco volador, se dirigen a la isla de la luna creciente, para que Cid, el mecánico, pueda hacerle mejoras al barco y, así, darle características de un submarino. Pero notan que la entrada hay una torre que obstruye el acceso al taller de Cid.

**La torre horca:** en dicha torre los guerreros deben dividirse en dos grupos. Cada grupo debe acceder a lo más alto de la torre, lo que les da la posibilidad de obtener dos poderes que les pueden ayudar a derrotar a Exdeath. Deciden dividirse en dos grupos, así: Bartz y Leena en el primero; Krile y Faris en el segundo.

**Tabla 60.** Función narrativa treinta y seis punto uno capítulo seis

<b>S-FN36.1 (Grupo 1)</b>	
Sujeto	Bartz y Leena
Objeto	Llegar a la parte más alta de la torre y obtener la magia Fulgor, para derrotar a Exdeath y desbloquear el paso para llegar al taller de Cid.
Destinador	El deseo de obtener elementos y herramientas para derrotar a Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	El barco volador, los guerreros mismos
Oponente	Los monstruos del lugar, Omnisciente (monstruo jefe)

**Fuente:** el autor

### **PNG 36.1: $F(S \vee O) \dashv\dashv (S \wedge O)$**

Al llegar a la cúspide de la torre, el monstruo Omnisciente impide que los guerreros que obtengan la magia Fulgor. Después de combatir, los guerreros obtienen la magia, pero no saben lo que les sucede a los otros miembros del equipo. Así que...

**Tabla 61.** Función narrativa treinta y seis punto dos capítulo seis

<b>S-FN36.2</b>	
Sujeto	Krile y Faris
Objeto	Obtener la magia Sanctus, para derrotar a Exdeath y desbloquear el paso para llegar al Taller de Cid.

Destinador	El deseo de obtener elementos y herramientas para derrotar a Exdeath
Destinatario	Los guerreros
Ayudante	El barco volador
Oponente	Los monstruos del lugar, Minotauro (monstruo jefe)

**Fuente:** el autor

### **PNG 36.2: $F(S \vee O) \dashv\dashv (S \wedge O)$**

Krile y Faris deben esforzarse más de la cuenta para poder llegar a obtener la magia Sanctus. Las guerreras llegan al tope de la torre, pero encuentran que la magia está resguarda por el monstruo Minotauro. Aquí, dicho monstruo muestra gran fortaleza de combate cuerpo a cuerpo, a lo que las guerreras deben enfrentar con gran vigor. Al final, el monstruo se da por vencido y permite que las guerreras tomen la magia.

Al obtener sendas magias, los guerreros ven cómo la torre desaparece y queda un hueco de metal. Los guerreros aterrizan sobre este hueco y los lleva directamente hacia donde se encuentra el reparador Cid. Este les modifica el barco volador y le da la facultad de navegar bajo el mar. Con esta modificación al barco, los guerreros navegan bajo el mar para encontrar una fisura que los va a llevar a obtener la siguiente tablilla.

Después de mucho circunnavegar el fondo del mar, se encuentran con un orificio en el fondo del mar. Los guerreros entran en ella, sin contar los peligros que van a encontrar allí.

**2.6.4. Misión 6.4. La tablilla del agua: Cataratas de Istory.** Al obtener la tablilla del fondo del mar, los guerreros se dirigen hacia un pueblo que queda en el oeste del mapa. Allí, se enfrentan a dos gárgolas guardianas de la entrada.

Los guerreros las derrotan en combate y se dirigen a buscar la tablilla restante. Al avanzar por los senderos dentro de las cataratas, finalmente el grupo encuentra la última

tablilla. Los guerreros la obtienen, pero antes deben enfrentar al guardián de ésta: Leviatán, el rey de los dragones.

**Tabla 62.** Función narrativa treinta y siete capítulo seis

<b>S-FN37</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Obtener la cuarta tablilla y derrotar a Leviatán
Destinador	Salvar al mundo de la magia del hechicero Exdeath
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	Los sabios de la biblioteca de los ancianos
Oponente	Los monstruos del lugar, Leviatán (monstruo jefe)

**Fuente:** el autor

### **PNG 37: $F(S \vee O) \dashv (S \wedge O)$**

Tras combatir con Leviatán, los guerreros logran su cometido. El dragón Leviatán se une a la lucha de los guerreros contra Exdeath. Al tener la cuarta tablilla, los guerreros retoman su viaje y se dirigen a la Biblioteca para recibir nuevas instrucciones. Al llegar a dicho lugar, se dan cuenta que deben obtener varios recursos para dirigirse a su nuevo destino: la Grieta Dimensional, no sin antes ir hacia la Torre del Fénix. En él, el dragón Hiryu se sacrifica y se convierte en el ser mitológico Phoenix. Así, con esta ayuda inesperada, pueden dirigirse a la Grieta Dimensional.

## **2.7. Capítulo 7. La grieta dimensional**

Cuando los guerreros se dirigen a la Biblioteca de los Ancianos, en el mundo aparece una gruta en el desierto. De ésta salen monstruos. Los guerreros emprenden camino al sur del mundo, hacia el pueblo fantasma. En él, hay alguien que los espera y que quiere impedir su acceso futuro a la Grieta Dimensional.



**Tabla 63.** Función narrativa treinta y ocho capítulo siete

<b>S-FN38</b>	
Sujeto	Bartz, Leena, Galuf y Faris
Objeto	Derrotar al monstruo Calofisteri
Destinador	Ingresar a la grieta dimensional y derrotar a Exdeath.
Destinatario	Los guerreros, los habitantes del otro mundo.
Ayudante	Los sabios de la biblioteca, el barco volador
Oponente	Los monstruos del mundo, Calofisteri

**Fuente:** el autor

### **PNG38: $F(S \vee O) \dashv (S \wedge O)$**

El monstruo Calofisteri dice ser discípulo del hechicero Exdeath y que va a terminar con los guerreros. A pesar de las dificultades mostradas en combate, salen victoriosos y con algunas pérdidas, que podrán recuperar al volver a la Biblioteca de los Ancianos.

Al llegar a la Biblioteca, los guerreros deben ir a los pisos superiores, ya que los sabios afirman que hay elementos que pueden ser de ayuda para su cruzada.

## **2.8 Consideraciones frente al análisis**

De esta manera, se dividió el videojuego en unidades narrativas. Como resultado de lo anterior, fue posible concluir que:

- En la división de cada unidad, hubo elementos constantes y recurrentes, como la aparición de monstruos, misiones y obtención de elementos propios dentro del relato.
- El hecho de aplicar las teorías de Argüello, Barthes y Greimás centró el análisis en elementos particulares. Describir partes de un videojuego tipo RPG, como el usado en este informe investigativo, permitió describir las partes de la estructura interna y dio luces para tomar particularidades que lleven a considerar la narrativa del

videojuego de tipo épico, ya que narra historias relacionadas con los héroes o Guerreros del Alba.

- Hay similitudes entre unidades. Hay elementos que se repiten, si se habla de índices narrativos; hay grupos de hechos que apuntan a misiones, si se menciona a lo referente a los programas narrativos; y hay situaciones similares que permiten delimitar las unidades narrativas.
- Al describir los índices narrativos desde su clasificación, permitió que se miraran elementos, actantes, situaciones que hacen que cada hecho o unidad sea diferente o similar a las otras. Esto dio para que se hicieran visibles instancias narrativas y semióticas que serán de utilidad para el diseño de las guías, que es parte del siguiente apartado.

### **3. Fase 3 y Fase 4: Planeación, aplicación y evaluación**

#### **3.1. Fase de Inmersión - Capítulo 1: Los nuevos guerreros del alba**

Para el capítulo inicial, se planteó actividades dentro de cada guía con miras a identificar elementos dentro del texto, como actantes y los hechos en los que se encontraban. Se analizaron los elementos propios de un texto narrativo, como trama, argumento, personajes, entre otros. Se categorizaron de la siguiente forma: la actividad 1 instruía a los estudiantes a ingresar al juego. Se comenzó por tratar la segunda actividad, puesto que llevaba a desarrollar las actividades e identificar elementos así:

**Figura 2.** Actividad 2 de la primera guía.

2. Cuando inicie, describe brevemente cómo comienza la historia dentro del juego. Ten en cuenta los siguientes aspectos:

<b>Lugares</b>
<b>Espacio geográfico</b>
<b>Actantes (personajes)</b>
<b>Otros</b>

**Fuente:** el autor

Al analizar los datos obtenidos, se encontró que los estudiantes describieron los elementos según las categorías dadas. Se encontró lo siguiente:

1. Los estudiantes describieron los lugares que iban viendo a medida que avanzaba el juego. Incluyeron los lugares que tuvieron relevancia, como los poblados que fueron centro de la narración, como el pueblo de Tule, la Capilla del Viento, la Cueva Pirata, entre otros. De esta manera, se contextualizaba a mirar los lugares en donde las acciones se llevaban a cabo.
2. Los estudiantes escribieron los espacios geográficos que se podían ver en el juego, como bosques, desiertos, mares, lagos, y otros más.
3. En cuanto a los actantes, los estudiantes agregaron todos aquellos elementos (personajes, animales y otros) que desarrollaron o tuvieron que ver en las acciones. Aquí, citaron a cada uno de las personas y animales que participaron en los hechos, como los guerreros Faris, Bartz (Julián), Galuf y Leena, así como el dragón del viento, el dragón marino, el barco pirata.
4. En la categoría *Otros*, los estudiantes incluyeron los nombres de los monstruos tipo jefe y otros que aparecieron a medida que se dieron los hechos. Entre los que se pudieron analizar, se describen monstruos que ayudaron y dificultaron los hechos presentes.

De la misma forma, se planteó la siguiente actividad, que constaba en poner los elementos encontrados y contextualizarlos en las actividades realizadas en el capítulo. Con ello, se les llevaba a mirar y analizar la matriz actancial general. Se analizó y encontró lo siguiente:

**Figura 3.** Actividad 3 de la primera guía.

3. Organiza en el siguiente esquema de acuerdo con lo que ves. En cada uno de las partes del esquema, responde a las preguntas que se dan.

<i>¿Quién participa en las acciones?</i>	<i>¿En qué lugares se llevan a cabo las acciones?</i>	<i>¿Cuál es el propósito de los personajes?</i>	<i>¿Consiguieron lo propuesto? ¿Algo les ayudó o les dificultó la tarea?</i>
--	---	---	--

**Fuente:** el autor

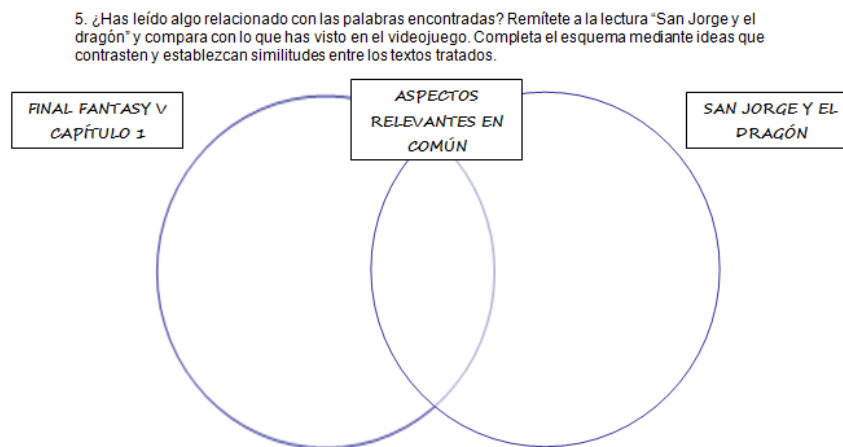
1. Para la primera pregunta, los estudiantes escribieron los nombres de los personajes (actantes) relevantes en las acciones, como los guerreros, los piratas, los dragones y otros.
2. Para la segunda pregunta, los estudiantes contextualizaron los lugares según los hechos planteados que llevaban a la situación primordial. Aquí, los estudiantes agregaron los nombres de los lugares específicos en los que se dieron acciones relevantes, como el Castillo Tycoon, la Cueva Pirata, la Capilla del Viento, entre otros.
3. Para la tercera pregunta, los estudiantes concluyeron que el propósito primordial era el averiguar la suerte del Rey Tycoon y el Cristal del Viento.
4. Para la cuarta pregunta, los estudiantes escribieron aquellos elementos que ayudaron y dificultaron la tarea. Aquí, llegaron a decir que los elementos que

ayudaron fueron los dragones y el barco pirata, y los que dificultaron la tarea fueron los monstruos del mundo y los monstruos jefe (Ala Rapaz).

Como deducción del ejercicio hecho, se concluye que los estudiantes hicieron análisis juicioso y meticulado de los elementos que conforman los elementos primordiales del ejercicio. Así, identificaron de manera obsecuente elementos que aparecen en la narración.

Finalmente, se les propuso relacionar el primer capítulo con una lectura de índole épica. Se suscitó la lectura *San Jorge y el Dragón*. Se seleccionó puesto que un elemento recurrente en esta primera parte fue el dragón. La actividad propuesta fue la siguiente, tomando el esquema de Venn, tomado de Mc Knight (2010: p. 12):

**Figura 4.** Actividad 5 de la cuarta guía.



**Fuente:** Mc.Knight, Katherine (2010) . The Teacher's Big Book of Graphic Organizers. San Francisco, California: Jossey Bass Teacher.

Para esta actividad, se trató la parte crítico-intertextual de la lectura; es decir, se puso lo visto en el videojuego en relación con el texto sugerido. Se encontró lo siguiente:

En el esquema, llamado *Diagrama de Venn*, se pretendía mirar los aspectos que había que analizar en relación directa de las dos narraciones y los aspectos diferentes entre ellas. Este fue el resultado:

1. Como similitudes, se encontraron elementos tales como: reyes, princesas, dragones, caballeros y, de forma general, que había un problema central, sin importar la naturaleza en la que se enfocan cada una de las narraciones. También, se encontró que caballeros luchan contra monstruos para salvar princesas. Finalmente, en términos de los objetivos propuestos de cada uno de las narraciones, se cumplieron los objetivos. Si en *San Jorge y el dragón* el caballero liberó a la princesa de un dragón maligno, en el primer capítulo de *Final Fantasy V*, la princesa es liberada de monstruos malignos al comenzar la historia.

2. En cuanto las diferencias encontradas entre las narraciones, se encontró que hay una existencia de dragones en sendas narraciones, pero que la diferencia es que en *san Jorge y el Dragón* hay un dragón maligno, mientras que en *Final Fantasy V* el dragón sirve de ayuda para los propósitos venideros. También, en la primera narración hay presencia de un caballero que salva una princesa, mientras que en la segunda un grupo salva a una doncella en apuros. Finalmente, en la primera narración no hay otro propósito diferente al de salvar a la doncella, mientras que en la segunda la salvación de la doncella es parte del objetivo principal al que los guerreros esperaban llegar, sin olvidar la presencia de magias y de personajes místicos y misteriosos, como Galuf.

Al finalizar el primer taller, se les pidió a los estudiantes que hicieran su evaluación del ejercicio hecho. Como resultado, se tuvo que los estudiantes concuerdan en que la actividad hecha hace ver de una manera distinta el hecho de mirar un videojuego. Proponen que se siga viendo el videojuego de esa manera y que se pueda seguir trabajando para saber cuál es el destino de cada uno de los actantes presentes.

### **3.2. Capítulo 2: En busca de los Cristales del agua y del fuego**

Para el siguiente capítulo, se buscó identificar elementos textuales, a la vez que mirar los momentos de lectura antes, durante y después de abordar un texto narrativo.

Dentro de los momentos de lectura suscitados en uno de los objetivos específicos, se planeó una actividad previa a la lectura que permitiría a los estudiantes hacer inferencias antes de seguir con el videojuego.

**Figura 5.** Actividad 2 de la segunda guía

2. En busca de los Cristales del Fuego y del Agua es el objetivo principal de nuestros amigos Bartz, Leena, Galuf y Faris. ¿Qué tipo de eventos podrían pasar? ¿Qué lugares se descubrirían? ¿Habrá nuevos personajes? Completa el siguiente esquema.

¿Qué otros sucesos podrían pasar?	¿Qué otros lugares se descubrirían?	¿Nuevos personajes?

**Fuente:** el autor

Para el cuadro anterior, los estudiantes tenían la misión de dar ideas sobre el posible contenido que se pudiese encontrar en el capítulo en cuestión. Se establecieron tres preguntas, a saber: ¿qué otros sucesos podrían pasar?, ¿qué lugares se descubrirían?, y también ¿nuevos personajes?

Los estudiantes encontraron lo siguiente:

Para la primera pregunta, los estudiantes juegan con elementos propios de narraciones, como traición de uno de los personajes, la presencia de más dificultades y monstruos y la presencia de la muerte de algunos personajes. (ver Anexo B)

1. Para la segunda pregunta, los estudiantes agregaron que se podían encontrar más lugares, pero que tienen relación con los ya encontrados, como cuevas, castillos, poblados y laboratorios.

2. Para la tercera pregunta, los estudiantes concuerdan en que es posible que aparezcan más villanos y actantes que los ayuden a ellos a cumplir sus tareas.

De la misma manera, se les pidió que, para el segundo ejercicio de este taller, los estudiantes formularan preguntas como guía para ser resueltas a medida que avanza el videojuego.

**Figura 6.** Actividad 3 de la segunda guía

3. Con base en el ejercicio anterior, plantea preguntas sobre el contenido del capítulo "En busca de los Cristales del Fuego y del Agua". Plantea preguntas por tu cuenta que te permitan ser resueltas a medida que se juega.

El diagrama muestra cinco rectángulos con líneas horizontales para escribir, dispuestos en tres filas: tres en la primera fila, dos en la segunda fila, y uno en la tercera fila.

**Fuente:** el autor

Como los estudiantes ya tuvieron la oportunidad de ver algunas pistas en el primer capítulo, se guiaron por aquellas y formularon preguntas que resolvieran esos asuntos inconclusos. Se encontró lo siguiente:

1. Se formularon preguntas en relación con la obtención de los siguientes cristales, si siguen los guerreros unidos o se separarán, si Galuf recuperará la memoria, sobre el origen de los colgantes de Leena y Faris, y preguntas en relación si los guerreros lograrán proteger los cristales. También, hay preguntas sobre el destino que los guerreros puedan tener, ya sea de su existencia o carencia de ella.

De esta manera, los estudiantes asocian los hechos previos con los hechos venideros y su posible relación de ellos con los hechos que podrán suceder.

Luego, se planteó la actividad en la que los estudiantes ya debían acercarse a los siguientes momentos de lectura: la literal e inferencial.



**Figura 7.** Actividad 4 de la segunda guía.

4. A medida que vayas observando lo que sucede en el juego, toma nota de los eventos que van pasando. Responde a las preguntas

¿Qué pasa?
¿Quiénes participan?
¿Cómo se dan los hechos?
¿Dónde y cuándo suceden los hechos?
¿Por qué se dan los hechos?
¿Qué ayuda o dificulta el devenir de los hechos?

**Fuente:** el autor

Para la resolución de esta actividad, se les hicieron algunas preguntas tomando la actividad en el taller número uno, en la que se preguntaba por el devenir de las acciones de los actantes en el primer objetivo en relación con el Cristal del Viento. Se encontró lo siguiente:

1. Para la primera pregunta, los estudiantes respondieron que los guerreros pasan una serie de aventuras que les permite encontrar los cristales. Además, cuentan que reaparece el dragón del viento y se dirigen a los reinos de Walse y de Karnak. Hacen referencia también de la caída de los meteoritos en Walse y Karnak y lo que causa a los cristales.
2. En la segunda pregunta, los estudiantes escriben los actantes que más se hicieron partícipes dentro de los hechos que llevaron a tratar de proteger los cristales. Entre ellos, los guerreros, algunos habitantes de los pueblos de Carwen, Walse y Karnak, a la vez que los monstruos que dificultan la ejecución de las acciones.
3. Para la tercera pregunta, el centro primordial de los hechos previos se da por la obtención de los cristales, a la vez que agregan que con la obtención de habilidades y profesiones, los guerreros pueden lograr su cometido.

4. Para la siguiente pregunta, los estudiantes, basados en la actividad taller número uno, identifican los lugares en donde los hechos sucedieron y que llevaron a que los guerreros pudieran o no conseguir su cometido de encontrar los cristales. Lugares como el Cementerio de barcos, los poblados de Carwen, Walse y Karnak y los castillos de los dos últimos pueblos son el punto en común.

5. Para la quinta pregunta, los estudiantes manifiestan que el propósito general es proteger y defender los cristales del agua y del fuego y que los hechos se dan como resultado de la búsqueda de los otros dos cristales.

6. En la última pregunta, los estudiantes escribieron que aquellas personas, elementos que ayudaron en la búsqueda de los cristales son los aldeanos y personas específicas en los poblados adonde los guerreros tuvieron que ir para obtener pistas para llegar a los cristales.

Para la siguiente actividad, se les pidió a los estudiantes que resumieran los hechos sucedidos en la narración. Algunos de ellos describieron sucesos específicos en los que los guerreros se vieron envueltos, como lo sucedido con Siren y el Cementerio de barcos, lo vivido en la Torre Walse, en donde se encontraba el Cristal del Agua. También, hablan de lo que sucede al quebrarse el Cristal del Agua y del Fuego, describiendo lo que pasó y los hechos posteriores.

Luego, dentro del desarrollo de la actividad, se les pidió a los estudiantes relacionar lo visto en el videojuego hasta este punto y la relación con una lectura de tipo épico, para identificar similitudes y diferencias (cf. Mc. Knight, 2010: p. 14). Para ello, se hizo lo siguiente:

**Figura 8.** Actividad 6 de la segunda guía.

6. Con base en las aventuras vividas hasta el momento, busca algún texto que tenga relación con los eventos vividos dentro del texto

**Nota: el texto sugerido para la sesión es "La Odisea" de Homero (versión hecha por Los Simpsons)**

Establece similitudes y diferencias entre el texto sugerido y el juego en su capítulo segundo. ¿Hay similitudes? ¿Hay diferencias? Completa el cuadro comparativo.

Texto abordado	LA ODISEA, DE HOMERO	FINAL FANTASY V
Aspectos por analizar		
Personajes		
Trama		
Eventos dentro de la narración		
Acciones realizadas por los personajes		

**Fuente:** el autor

La lectura sugerida para esta actividad fue *La Odisea, de Homero* (versión de Los Simpsons). Se sugirió puesto que hay relación directa entre un episodio en particular dentro de las dos narraciones: hay un monstruo llamado Siren, que tiene similitud con el monstruo mitológico Sirena, cuya habilidad era embelesar a los viajeros con sus voces agradables, para después devorarlos.

De esta manera, para esta actividad, los estudiantes debían comparar los aspectos dados en el cuadro, y que se analizaban diferencias entre los dos textos. Así, los estudiantes, basados en los aspectos dados, describieron de manera muy puntual cada uno de ellos, demostrando que hubo comprensión de los aspectos más básicos de las narraciones en cuestión.

Para el siguiente ejercicio, se puso en juego su capacidad de interpretación frente a sentencias y/o enunciados que tenían que ver dentro de la narración presente.

**Figura 9.** Actividad 7 de la segunda guía.

7. Con base en lo visto en este segundo capítulo, use sus propias palabras para explicar las siguientes expresiones que se deducen de los eventos sucedidos.

- a. Los piratas del mundo son seres despreciables, que solo saquean.
- b. El viento es la única forma de poder viajar por el mundo, a bordo de un barco.
- c. Ir al Templo del Viento será la forma de salvar al rey y al Reino de Tycoon.

**Fuente:** el autor

Para esta actividad, los estudiantes opinaron lo siguiente:

1. Para el primer enunciado, muy pocos estudiantes escribieron y opinaron sobre el papel de los piratas. Ellos afirman que los piratas, en esta narración, no son malas personas, sino que apoyan y facilitan ciertas acciones a los guerreros para llegar a sus lugares de destino.
2. Para el siguiente enunciado, los estudiantes que realizaron esta actividad agregaron que eso no es cierto, ya que por acción de los dragones del agua y del viento, los guerreros han podido llegar a sus diferentes destinos, pese a la carencia de los elementos esenciales en el mundo.
3. Finalmente, los estudiantes añaden un grado alto de veracidad al enunciado, puesto que manifiestan que, en lo visto, la solución al problema del Rey Tycoon es el de ir a dicho templo a averiguar su suerte.

Con lo analizado en este segundo taller, se puede inferir lo siguiente:

1. Los estudiantes pueden dar cuenta de una lectura de manera efectiva, pero cuesta realizar ejercicios en los que ellos puedan llegar a dar puntos de vista con situaciones particulares del juego. Lo anterior implica que es necesario incluir más actividades de este tipo en el que ellos puedan empezar a desarrollar su habilidad crítica frente a lo que ven.
2. Los estudiantes han demostrado cierta curiosidad frente a lo visto y han demostrado cierto interés sobre los hechos que les puedan ocurrir a los guerreros en

la narración. Basado en ello, se seguirá fomentando ese deseo por medio de actividades que den cuenta de su ejercicio de lectura.

Finalmente, en la última actividad se les pidió dar un punto de vista general sobre la actividad o grupo de actividades desarrolladas. Se encontró lo siguiente:

1. El juego ha sido de interés y representa para ellos una motivación para saber los hechos que los guerreros tendrán que pasar para salvar al mundo.
2. Les ha parecido muy ‘chévere’ el ejercicio hecho frente al videojuego y su desarrollo.
3. Ha sido atractivo y divertido el tener que cumplir misiones dentro del videojuego para llegar a lograr ciertos objetivos, como conseguir los cristales y protegerlos del mal.
4. Se da como positivo el hecho de ver el videojuego desde las actividades propuestas, ya que para ellos ha sido bueno aprender sobre asuntos de mitología, como conocer monstruos mitológicos pertenecientes a la mitología griega, por ejemplo.








### **3.3. Capítulo 3: En busca del Cristal de la Tierra**

Para este capítulo, se planteó el objetivo de identificar elementos que generen sentidos dentro de videojuego, que tienen características semióticas y literarias dentro de la narración. En este taller se profundizó netamente en el ejercicio de integrar la teoría de los índices narrativos, mencionado anteriormente por Rodrigo Argüello. Además, se siguió trabajando en la relación que existe entre lo visto en la narración con un texto de tipo épico, para deducir similitudes y diferencias.

La primera actividad planeada tenía que ver con ver los índices tenues presentes en la narración. Para ello, se diseñó la siguiente actividad:

**Figura 10.** Actividad 1 de la tercera guía

1. Describa cada uno de los personajes, denominados "Nuevos Guerreros del Alba". Tenga en cuenta los siguientes aspectos:  
a) Historia, descripción física, características psicológicas, entre otras (vestuario, estatus)

		Nombre: Galuf Doe _____ _____ _____
		Nombre: Leena Tycoon _____ _____ _____
		Nombre: Faris Scherwiz _____ _____ _____
		Nombre: Bartz Clauser _____ _____ _____

**Fuente:** el autor

Planteándola, se obtuvo lo siguiente:

1. Los estudiantes describieron las características más sobresalientes de cada uno de los personajes. En el caso de Galuf Doe, cuentan la historia de su llegada al mundo por medio de un meteorito y su pérdida de memoria. Resaltan su condición de viejo y sabio, y algunas veces malgeniado y gruñón. También, mencionan que es misterioso y olvidadizo, a causa de su golpe al perder la memoria al llegar en el meteorito.
2. Para la descripción de Leena Tycoon, la describen como una mujer valiente, bonita, demuestra firmeza en sus acciones, aventurera y cumple lo que se promete. Un estudiante analiza su vestido con el color rosa que la caracteriza. Le hace énfasis en su condición de princesa, además que siempre da un empuje al grupo para lograr sus objetivos y salir adelante.



Luego, se les pidió a los estudiantes escribir sobre aquellos hechos o circunstancias que son generadoras de hechos posteriores en la narración. Se planteó lo siguiente:

**Figura N° 12.** Actividad 3 de la tercera guía.

3. Escribe ejemplos de personas, objetos, lugares, que hayan desencadenado otras.  
Ejemplo: el meteorito desencadenó la ruptura de los cristales.



**Fuente:** el autor

En esta parte de la actividad propuesta, los estudiantes demuestran dificultad al analizar este tipo de índice, ya que referenciaron la del ejemplo en sus palabras. Sin embargo, se obtuvo lo siguiente:

- Los cristales rotos brindan a los guerreros habilidades particulares para salvar los cristales.
- El haber sido encerrados en el Castillo Karnak, más la ayuda del Canciller Karnak.
- La pérdida de memoria de Galuf se da por la caída del meteorito.

En este apartado, los estudiantes no escriben mucho. Les cuesta analizar lo que pasa en relación con los hechos presentados y las pistas que en el juego se pueden presentar. Lo anterior lleva a seguir profundizando en ello.

Luego, para tomar en cuenta el ejercicio de revisar lo que los estudiantes analizan o recuerdan de la narración en curso.



**Figura N° 13.** Actividad 4 de la tercera guía

4. Con los elementos descritos anteriormente, describa la historia que hasta el momento han tenido que pasar nuestros Guerreros del Alba. Además, agrega el episodio o suceso que más te haya impactado de la narración hasta ahora.



**Fuente:** el autor

Las respuestas que se obtuvieron de los estudiantes fueron las siguientes:

1. Mencionan como aspecto relevante el hecho de la ruptura de los cristales como emocionante, ya que se espera cuáles son las habilidades obtenidas.
2. Se menciona también que los estudiantes les atrae el hecho de que los guerreros deben salir adelante y huir de las dificultades.

Con lo anterior, los estudiantes describen el hecho que más les emocionó. Si bien no cuentan lo que los guerreros vivieron. Se centran en mostrar lo mejor de cada unidad narrativa.

Para complementar la relación que existe entre el texto visto y un texto de corte épico, como ya se ha hecho en cada uno de los textos, se hizo la siguiente actividad:

**Figura 14.** Actividad 5 de la tercera guía.

5. Con los elementos encontrados hasta el momento, completa el siguiente cuadro comparativo. En él se describen algunos aspectos en relación con la lectura *Jasón y los Argonautas*.

Narración Aspectos tratados	Personajes	Sucesos	Otros elementos (monstruos mitológicos)	Proezas del héroe
Jasón y los argonautas				
En busca del Cristal de la Tierra				

Para la lectura de *Jasón y los Argonautas*, véase KOPPEN, Andreas. Cien grandes historias de la mitología. Madrid: Edimat Libros, s.a. pág 128.

Véase también [http://www.ebicentenario.org.ar/documentos/mat\\_lengua/Mitologia.pdf](http://www.ebicentenario.org.ar/documentos/mat_lengua/Mitologia.pdf) - páginas 29 a la 46.

**Fuente:** el autor

Con esta actividad, se les pide a los estudiantes que analicen la relación entre lo visto en este capítulo y la lectura sugerida *Jasón y los argonautas*. Se encontró lo siguiente:

1. En el aspecto personajes (actantes), los estudiantes describen la presencia de actantes en una y otra narración. En *Jasón y los argonautas*, describen la presencia de personajes legendarios, como Jasón, Heracles, Orfeo, Afrodita y otros. En contraste, en el videojuego, los estudiantes describen los Guerreros del Alba, junto con otros actantes secundarios. Escriben a Bartz (Julian), a Galuf, Leena y Faris, a la vez que mencionas a Cid y Mid.
2. En cuanto a los sucesos, los estudiantes describen lo que pasa en cada una de las narraciones. En *Jasón y los argonautas*, los estudiantes hacen énfasis en la búsqueda del vellocino de oro. En el videojuego, los estudiantes se centran en la búsqueda de los cristales y los viajes que deben hacer los guerreros para llegar a proteger los cristales.
3. En el tercer aspecto, se les pidió que describieran los monstruos mitológicos que aparecieron en las narraciones. En la primera narración, mencionan a los dioses griegos, como Afrodita, y otros monstruos, como el dragón protector del vellocino. También, mencionan actantes propios, como el rey Eetes, el mismo vellocino. Por otra parte, mencionan los monstruos propios del mundo, como el Gusano de Arena, los monstruos invocados (Ifrit), el monstruo Byblos, entre otros monstruos del mundo.
4. En el aspecto final (proezas del héroe), en la primera narración describen varias proezas, como recuperar el vellocino de oro, conquistar a la hija del rey (Medea). Por otra parte, algunos estudiantes no reconocen las proezas y no escriben nada de lo encontrado.

Como resultado del ejercicio, se puede evidenciar que los estudiantes, en gran medida, reconocen las posibles similitudes y diferencias entre dos narraciones con

algunos aspectos, pero aún les cuesta describir asuntos propios. Por eso, se hace necesario seguir profundizando en los aspectos textuales, en relación con identificar aspectos propios que se tienen en una narración.

### 3.4. Capítulo 4: Rumbo al otro mundo

Con base en lo obtenido en la secuencia de las guías aplicadas, el capítulo cuatro apunta a describir los elementos de una narración, como los semióticos (índices) que enriquecen la narración. En esta parte de la narración, hace su aparición el hechicero oscuro Exdeath. Con lo anterior, se les pidió que hicieran la siguiente actividad:

**Figura 15.** Actividad 1 de la cuarta guía

1. Se ha revelado la identidad y las intenciones del hechicero Exdeath. Escribe cinco ideas en las que pongas en juego tus ideas previas sobre lo que deberán pasar los Guerreros del Alba.

1. _____ _____	2. _____ _____	3. _____ _____
4. _____ _____		5. _____ _____

**Fuente:** el autor

El propósito de esta actividad consiste en poner ideas que predicen el contenido posterior del texto visto. Los estudiantes escribieron ideas previas sobre el videojuego y su narración interna. Los estudiantes escribieron lo siguiente:

1. Ellos apuntan a tratar de adivinar el papel de Exdeath en la narración. Hacen preguntas sobre si este actante engañara o asesinará a alguno de los guerreros. También, escriben ideas a manera de preguntas en donde se averigua por el destino de los guerreros, en los que se menciona posibles relaciones amorosas entre las mujeres guerreras y Exdeath. Incluso mencionan a Exdeath en relaciones con Faris o Leena. También, hacen mención a la fortuna de los cristales, como el que los

guerreros salvan el último cristal existente y salvan incluso al Rey Tycoon, quien ha aparecido a pesar de la creencia de verlo muerto o desaparecido.

Los estudiantes, basados en lo que ya han visto, describen posibles ideas, por lo que deja a la imaginación los eventos que posiblemente sucedan. De esta manera, se pasa a la siguiente actividad, que permitirá a los estudiantes adivinar y confrontar las ideas propuestas en el punto anterior.

**Figura 16.** Actividad 2 de la cuarta guía

2. A medida que avancen los hechos que permitan a los Guerreros llegar al mundo de Galufy de Krile, responde las preguntas que se dan a continuación.

¿Qué pasa?
¿Quiénes participan?
¿Cómo se dan los hechos?
¿Dónde y cuándo suceden los hechos?
¿Por qué se dan los hechos?

**Fuente:** el autor

Para esta actividad, los estudiantes deben analizar aspectos propios en relación con los elementos narrativos presentes en el videojuego. A continuación se cuentan algunas de las respuestas más significativas y constantes de los estudiantes al tomar nota de los elementos propios de la narración:

1. Los estudiantes, a la primera pregunta, respondieron que los hechos importantes de los guerreros son: la derrota primaria al hechicero oscuro Exdeath. A su vez, mencionan el hecho de la protección de los cristales. Finalmente, al derrotar al hechicero, los guerreros desean apoyar a Galuf y buscan las formas para viajar al otro mundo, de donde viene Galuf.

2. Sobre los actantes/participantes de los hechos mencionados, los estudiantes mencionan a los Guerreros del Alba, a los sabios de la Biblioteca, mencionan al

mismísimo Exdeath y a los actantes Cid y Mid. Incluso, los estudiantes traen a colación a los monstruos con los que los guerreros deben tratar y luchar.

3. Para la tercera pregunta, los estudiantes escriben que a raíz de la ruptura de los cristales, se dan los hechos. Pese a ello, los estudiantes hacen referencias a lugares propios de la narración, sin contar el motivo por el cual pasan los sucesos.

4. Para la cuarta pregunta, los estudiantes describen los lugares propios en donde se dan los hechos. Se mencionan: el pueblo de Gohn, la fortaleza flotante, el Castillo Exdeath y el teletransportador del mundo.

5. Para la siguiente pregunta, los estudiantes ponen que los hechos se dan por la búsqueda, protección y la lucha de los guerreros por proteger los cristales. Ellos buscan el objetivo más plausible y lo escriben.

De esta manera, los estudiantes van reforzando sobre los elementos que hacen parte de la narración del videojuego. Para seguir reforzando los conceptos vistos en las guías previas en relación con las matrices actanciales, se planteó la siguiente actividad:

**Figura 17.** Actividad 3 de la cuarta guía

3. Piensa en cada una de las situaciones que han pasado los guerreros. Selecciona uno y completa las siguientes preguntas.

¿Quiénes participan en las acciones?

¿En qué lugar se llevan a cabo las acciones?

¿Cuál es el propósito de los personajes?

¿Consiguieron su cometido?

Describe lo que les ayudó o les dificultó la tarea.

**Fuente:** el autor

Para reforzar los conceptos sobre matriz actancial, los estudiantes analizaron los aspectos que hacen referencia directa a los hechos y actantes que se han hecho partícipes en las acciones de la narración. Se encontró lo siguiente:

1. Los actantes que los estudiantes escribieron como partícipes en las acciones son los guerreros, principalmente. Adicionalmente, mencionan a los actantes Cid y Mid, los habitantes de los diferentes poblados y mencionan al chócolo negro, animal que les permite desplazarse por el mundo.
2. En cuanto los lugares, los estudiantes escribieron los lugares foco de atención, como el transportador dimensional, el castillo Exdeath, el pueblo de Gohn y las ruinas.
3. Para el tercer aspecto, el propósito general fue la protección de los cristales del hechicero oscuro Exdeath,
4. Para el cuarto aspecto, los estudiantes se centraron en la derrota previa al hechicero Exdeath y mencionan que hay una respuesta positiva al hecho de que los guerreros, al no poder proteger los cristales, los guerreros deciden acompañar a Galuf al mundo del cual este último proviene.
5. Finalmente, los estudiantes mencionan los elementos que han sido motivo de dificultad de los guerreros en su gesta: monstruos, monstruos jefe, Exdeath. Los elementos que les ayudaron en su labor, como los sabios de la Biblioteca, la nave tragafuego, el chócolo negro, los sabios Cid y Mid, los habitantes de Jachol, los habitantes de los diferentes poblados, entre otros.

De esta manera, los estudiantes ya han empezado a tener cierta experticia en la ubicación de elementos que les permiten describir los sucesos, tropiezos y acciones inmersas en la narración. Además, se les agregó la siguiente actividad para revisar el concepto de índices en esta parte de la narración. Se describe a continuación:

**Figura 18.** Actividad 4 de la cuarta guía

4. Describe brevemente los objetos, personas, lugares y hechos que hayan sido relevantes en la historia. Completa los siguientes cuadros.

Escribe los elementos que han aparecido durante el desarrollo de esta parte de la narración


Luego, escribe los hechos que han sido la motivación para que surjan otros.


Finalmente, describe sucesos, lugares, personas que aparezcan de manera repetida en la historia.


**Fuente:** el autor

Como el propósito es seguir revisando los índices dentro de la dinámica de los ejercicios realizados, los estudiantes describieron lo siguiente:

1. En cuanto los índices recurrentes, los estudiantes escribieron y dedujeron algunos elementos ya presentes en actividades previas, como los monstruos, los cambios de habilidades dadas por los cristales, la aparición de los meteoritos, rupturas de los cristales, luchas con monstruos, entre otros.
2. Para los índices embrionarios, los estudiantes mencionaron que al romperse los cristales, se rompió un sello que mantenía al hechicero Exdeath prisionero. Junto con lo anterior, al liberar al hechicero, se abre un portal a un mundo distante, de donde proviene Galuf, uno de los guerreros del Alba.
3. Para los índices tenues, se menciona el cambio de vestuario según la habilidad del guerrero. Además, se muestra que los estudiantes reconocen valores de los personajes: Galuf es el hombre sabio y Bartz (Julian), al ser uno de los más jóvenes,

se considera como el guía y líder del grupo. Estos índices son la constante de los guerreros a lo largo de su travesía por salvar al mundo.

Con lo obtenido, es posible deducir que los estudiantes han venido interiorizando los conceptos, ya que han tenido la posibilidad de practicar con los elementos que ven dentro de la narración. Analizan, aunque con alguna dificultad, el hecho de encontrar elementos que se pueden categorizar según su grado de importancia en el hilo narrativo.

El siguiente paso que se les pidió analizar a los estudiantes fue organizar eventos según el orden cronológico, y de paso se les pidió describir, desde sus puntos de vista, las opiniones sobre ciertos hechos. Se les planteó la siguiente actividad:

**Figura 19.** Actividad 5 de la cuarta guía

5. Con base en lo sucedido en la narración y basado en los siguientes enunciados, organiza los siguientes eventos según el grado de importancia que tengan. Luego, justifique:
- ¿Por qué son importantes dentro de la narrativa del juego?
  - ¿De qué manera es relevante la presencia del hechicero Exdeath y su enfrentamiento directo con los guerreros?
  - A raíz de la situación dada después de la derrota transitoria a Exdeath, ¿qué motiva a los Guerreros del Alba a buscar medios para ir al otro mundo?
- La ruptura de los cristales motivó el surgimiento del otro mundo
  - Los Guerreros del Alba deciden viajar al otro mundo para ayudar a Galuf y Krite.
  - El enfrentamiento con Exdeath liberó el mal en el mundo primario
  - Los Guerreros del Alba están obligados a proteger la supervivencia del mundo.

**Fuente:** el autor

Para la primera pregunta, los estudiantes opinan que los hechos son importantes debido a que se constituyen como el objetivo primordial de los guerreros. El objetivo está dado por los hechos que llevan a ciertos eventos particulares, como el hecho de la protección de los cristales.

Para la segunda pregunta, los estudiantes describen que es importante su presencia, ya que por la ruptura de los cristales, Exdeath surge y manifiesta el deseo de dominar el universo.

En la tercera pregunta, los estudiantes afirman que los guerreros, con sentimientos de solidaridad y mera amistad, desean ayudar a Galuf en su empresa. Deciden buscar las



formas para poder acompañar al compañero de luchas a defender al mundo del que es originario.

Por otra parte, se dan cuatro enunciados que resumen los hechos más relevantes de esta parte de la narración. Los estudiantes organizan los eventos según el orden de importancia.

Con lo anterior, se puede deducir que los estudiantes son conscientes de su ejercicio de lectura y se atreven a dar opiniones sobre lo que ha venido sucediendo en los hechos propios a este apartado. Si bien es cierto que los estudiantes dan opiniones cortas, apuntan a manifestar su punto de vista sobre los hechos acaecidos.

Ahora bien: para finalizar el ejercicio, los estudiantes deben realizar la lectura de un texto épico anexo, con el fin de buscar similitudes y diferencias entre lo observado y analizado en este apartado. Se seleccionó el texto *El poema de Gilgamesh*, puesto que es uno de los actantes participantes y su pasado mítico-épico. Se planteó la siguiente actividad:

**Figura 20.** Actividad 6 de la cuarta guía

6. Finalmente, realiza la lectura *El poema de Gilgamesh*. Con ella,
- Completa el esquema dado enseguida.
  - Realiza un escrito en el que explique los aspectos positivos y por mejorar de esta actividad.

Para leer sobre Gilgamesh, véase <https://www.youtube.com/watch?v=h6U28wXPSfE>

Narración Aspectos tratados	Personajes	Sucesos	Otros elementos (monstruos mitológicos)	Proezas del héroe
Gilgamesh				
Rumbo al otro mundo				

**Fuente:** el autor

De la aplicación del ejercicio, se descubrió lo siguiente:

1. En cuanto a las similitudes y diferencias entre los personajes de las dos narraciones, en *El poema de Gilgamesh*, los estudiantes mencionaron a los dos personajes más sobresalientes, como lo son Gilgamesh y Enkidu, su alter ego; en el capítulo del videojuego, destacan los actantes más relevantes, como lo son los Guerreros del Alba, sin olvidar algunos otros como Cid, Mid, el Rey Tycoon, Ghido, el mismo Enkidu de la narración, Xezat, entre otros.
2. En cuanto los sucesos, los estudiantes mencionan los hechos relevantes de cada narración. En la primera, mencionan algunos hechos de relevancia, como la conquista de Shampar a Gilgamesh, la muestra del rey de la narración por demostrar su poder y proteger a su ciudad; en la segunda, los estudiantes mencionan la lucha de los guerreros por proteger los cristales y la derrota de Exdeath, lo que lleva a los guerreros a viajar al otro mundo a buscar al hechicero oscuro.
3. Para los monstruos mitológicos que aparecieron en sendas narraciones, los estudiantes mencionan que en el texto de Gilgamesh, hay animales del bosque que aparecen dentro de la historia. En el videojuego, describen la presencia de monstruos jefe, como el Gusano de Tierra, el Arqueoavis, incluso el mismo Exdeath.
4. En el cuarto aspecto, los estudiantes destacan el valor heroico de Gilgamesh, como ese ente que protege a los habitantes del bosque y el encuentro del verdadero amor hacia una mujer. En cambio, en el videojuego, se sigue haciendo mella en la protección de los cristales y los que los guerreros hacen para protegerlos.

Basado en lo descrito, los estudiantes han tenido cierta experticia en cuanto el ejercicio de contrastar lecturas de corte épico con el transcurrir del videojuego. Lo anterior implica que los estudiantes han empezado a entender la mecánica de relacionar el juego con elementos propios y característicos del videojuego con la literatura de tipo épico. De esta forma, es importante recapitular lo que los estudiantes han visto en relación con los índices, los momentos de lectura y la comparación de lecturas épicas con la narración implícita del videojuego.

### 3.5. Fase de Aplicación de Conocimientos

Posterior a la fase de inmersión, en la que los estudiantes pudieron familiarizarse con los contenidos y con las actividades encaminadas a descubrir elementos narrativos, como los índices o los programas narrativos, ahora los estudiantes tuvieron que dar cuenta de lo aprendido a lo largo de la primera fase de aplicación de las guías.

A partir de las siguientes guías de trabajo, los estudiantes ya van a poner en juego lo aprendido y lo socializado. Los estudiantes ya deben dar cuenta de los ejercicios hechos basados en los momentos de lectura, la descripción de matrices actanciales y la relación entre la narración vista y textos de corte épico universal.

**3.5.1 Capítulo 5: De vuelta al mundo real.** Como ejercicio de aplicación, se planteó esta guía con el propósito de poner en práctica los elementos descritos y las técnicas que se ha hecho para analizar la narración del videojuego en relación con otros textos literarios épicos. Para esta parte del juego, los guerreros, a causa de la derrota de Exdeath, regresan a su mundo, pero está fusionado con el mundo del que proviene Galuf.

Para comenzar a analizar, se aplicó la siguiente actividad:

**Figura N° 21.** Actividad 1 de la quinta guía

1. Los Guerreros del Alba han recibido una importante misión: salvar a los mundos divididos para retener a Exdeath y a sus maléficas intenciones.  
Escriba cinco ideas que resuman lo sucedido hasta esta instancia dentro de la narración.

- a. \_\_\_\_\_
- b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_
- d. \_\_\_\_\_
- e. \_\_\_\_\_

**Fuente:** el autor

Se pidió que pusieran ideas previas que llevaran a adivinar el contenido posible de la narración y los hechos venideros. Se encontró que los estudiantes están de acuerdo que los guerreros apuntan a derrotar al hechicero Exdeath. Luego, escribieron que hay una posible fusión de la realidad con el mundo de Galuf, formando un tercer mundo. También,

mencionan que van a encontrar monstruos nuevos en el transcurso de la narración del videojuego.

De esta forma, los estudiantes profundizan en llegar a inferir el posible contenido a partir de hechos previos. De esta forma, ya se les pide a los estudiantes que vayan observando los hechos venideros para que ellos adivinen y describan los hechos que están por suceder.

**Figura N° 22.** Actividad 2 de la quinta guía

2. En el siguiente esquema, describa brevemente los eventos que sucedieron a lo largo de este capítulo. No olvide mencionar nombres y lugares.

The diagram consists of four vertical rectangular boxes arranged in a row, each representing an event. The boxes are labeled 'EVENTO 1', 'EVENTO 2', 'EVENTO 3', and 'EVENTO 4' from left to right. Each box contains several horizontal lines for writing.

**Fuente:** el autor

Para esta actividad, se les pidió a los estudiantes que escribieran algunos de los eventos, sucesos o hechos que fueran más relevantes durante la observación de esta parte de la narración. Los estudiantes describieron lo siguiente:

1. Para el primer evento significativo destacan las luchas constantes de los habitantes del mundo contra el hechicero Exdeath. En estas luchas, los Guerreros del Alba y Xezat, uno de los primeros Guerreros del Alba, hacen alianzas para destruir las defensas del castillo del hechicero oscuro.

2. En el segundo evento, Xezat y los guerreros se unen solamente para destruir la torre barrera y, así, destruir el campo fortificado del Castillo Exdeath.
3. Para el tercer evento, los estudiantes mencionan a un actante, llamado Ghido, quien les enseña a los guerreros la forma como pueden derrotar al hechicero Exdeath. Ghido, siendo una tortuga de mil años, cuenta la historia de los pasados Guerreros del Alba e instruye a los nuevos guerreros para derrotar a Exdeath.
4. En el último evento, los estudiantes sienten tristeza y la manifiestan al describir el sacrificio que hace Galuf por derrotar a Exdeath. Galuf muere y Krile, su nieta, se une a los Nuevos Guerreros y adquiere las habilidades propias que Galuf tenía cuando vivía.

Si bien es cierto que los estudiantes resumen el contenido de la narración en este punto, es también de destacar que los estudiantes se sienten identificados con los hechos positivos y no tanto que les acaecen a los guerreros. Ya adquieren cierta afinidad con los actantes y sus diversas luchas con los monstruos y las adversidades.

Como ejercicio siguiente a esta guía, se les preguntó por ciertos elementos del texto.

**Figura 23.** Actividad 3 de la quinta guía

3. Responda las siguientes preguntas.

¿Quiénes participan en las acciones realizadas?

¿En qué lugar se llevan a cabo las acciones?

¿Cuál es el propósito de los actantes?

¿Consiguieron su cometido?

Describe lo que les ayudó o les dificultó la tarea.

**Fuente:** el autor

En la dinámica de analizar matrices actanciales, se les presentaron a los estudiantes las preguntas de la figura anterior para identificar los participantes de la acción narrativa. Se encontró lo siguiente:

1. En la primera pregunta, los estudiantes mencionan a los Guerreros del Alba, a Exdeath, a Krile, a los monstruos Enkidú y Gilgamesh como los generales de Exdeath, a Ghido y a Xezat como los participantes de las acciones más importantes.
2. Para la segunda pregunta, se destacan lugares en donde se revelan las acciones más importantes: el Gran Puente, los castillos de Bal y Surgate, la Torre Barrera y el Castillo Exdeath,
3. Para responder la tercera pregunta, los estudiantes concuerdan en que el propósito general es destruir a Exdeath y evitar así que la realidad en la que viven desaparezca.
4. A la cuarta pregunta, los estudiantes están divididos en su respuesta, ya que el cometido de los guerreros era derrotar a Exdeath. Pese a que lo consiguen, Exdeath, al ser derrotado, no está muerto y huye hacia el mundo de donde provienen los Guerreros del Alba.
5. En la siguiente pregunta, se describieron los elementos que ayudaron a que los guerreros lograran su cometido general: agregan a los sabios de la biblioteca, escriben al sabio Ghido, hace referencia incluso del submarino, que no es otra cosa que el barco tragafuego, pero con la habilidad de navegar bajo el mar.

Teniendo en cuenta lo que se observó de lo que los estudiantes escribieron, es preciso decir que los estudiantes ya poseen facilidad para identificar los propósitos de las acciones mostradas. Además, ya identifican elementos propios de la narración por se.

Luego, se les pidió que hicieran la actividad siguiente, con el fin de identificar posibles elementos de la narración, en relación con los índices narrativos:

**Figura 24.** Actividad 4 de la quinta guía

4. Mediante el diligenciamiento del siguiente esquema, resume el contenido del capítulo cinco de nuestra narración. Responda las preguntas y complete dicho esquema.

a. Después, describe todos los elementos, personajes, objetos, vehículos, etc., que han aparecido en este capítulo.


b. Escribe ejemplos de personas, objetos, lugares, que hayan desencadenado otras.  
Ejemplo: el meteorito desencadenó la ruptura de los cristales.

--

c. Con los elementos descritos anteriormente, describe la historia que hasta el momento han tenido que pasar nuestros Guerreros del Alba. Además, agrega el episodio o suceso que más te haya impactado de la narración hasta ahora.

--

**Fuente:** el autor

Esta actividad se dividió en tres puntos. Uno de ellos apuntaba a la identificación de índices recurrentes a lo largo de la narración. Esto fue lo que se encontró:

1. Encuentran personajes (actantes), como Exdeath, los monstruos del mundo y los monstruos jefe, el dragón del viento del Rey Galuf, los diferentes castillos (Bal, Surgate, Exdeath), las cuevas del mundo, como la de Ghido, el barco tragafuego, modificado. En poca medida, agregaron como recurrencia el cambio de habilidades y equipo de cada uno de los personajes (actantes).
2. El siguiente punto consistía en agregar los eventos, objetos o actantes que fueran origen para otros eventos más adelante. Los estudiantes escribieron que la muerte de

uno de los Guerreros del Alba generó la aparición de Krile, la nieta de Galuf, quien lo reemplazaría hasta el final de la historia. También, mencionaron la muerte de uno de los Primeros Guerreros del Alba, Xezat, ya que el sacrificio de este guerrero permitió que los nuevos guerreros pudieran derribar la barrera de energía que protegía al Castillo Exdeath y, así, pudieran ingresar allí.

3. Para el tercer ejercicio, se les pidió a los estudiantes que describieran los sucesos que fueron de mayor impacto. Los estudiantes mencionaron los eventos que fueron sobresalientes: la muerte de Galuf, los combates con Enkidú y Gilgamesh (los generales de Exdeath), el enfrentamiento del sabio Ghido y Exdeath. En este último, mencionan algunos que los combates mencionados entre Ghido y Exdeath, junto con el de Enkidú y Gilgamesh, fueron atractivos porque fueron llenos de acción y, además, fueron muy parejos.

De esta manera, los estudiantes ya han dado cuenta de lo que leen y se han centrado en analizar los aspectos que son importantes dentro del análisis de los índices narrativos. Con lo anterior, es posible ver que los estudiantes, aunque presentan cierta dificultad para identificar los índices, ya muestran cierta destreza adquirida para ello.

Posterior a este ejercicio, es acostumbrado hacer lectura de algún texto de corte épico. Para este capítulo, se sugirió leer el texto *Hades y el Inframundo*. Como es usual, se agregan ciertos aspectos como análisis, de forma tal que los estudiantes puedan comparar los dos textos narrativos, para ver similitudes y diferencias.

**Figura 25.** Actividad 5 de la quinta guía

5. Con base en lo visto y analizado hasta el momento, completa el siguiente cuadro comparativo.  
Posteriormente, escriba los aspectos positivos y negativos del ejercicio realizado.

Narración Aspectos tratados	Personajes	Sucesos	Otros elementos (monstruos mitológicos)	Proezas del héroe
Hades y el inframundo				
De vuelta al mundo real				



**Fuente:** el autor

El propósito de la actividad fue el describir cada una de las lecturas, con el fin de buscar similitudes y diferencias. Además, con la actividad, se busca que los estudiantes vayan apropiándose de las lecturas literarias de tipo épico.

De la actividad, se encontró lo siguiente:

1. En el aspecto *Personajes*, los estudiantes describieron los personajes (actantes) de cada uno de los textos. En el primero, los estudiantes mencionan a los integrantes más sobresalientes del inframundo, como lo son Hades y Perséfone (esposa de Hades), incluso mencionan a Caronte, el primer personaje de la historia tratada. En la segunda narración, los estudiantes mencionan a los personajes Bartz (Julián), Leena, Faris, Galuf, y otros como Cid y Mid.
2. En los sucesos más sobresalientes en las narraciones, los estudiantes agregaron lo siguiente: en la primera narración, los estudiantes resaltan el hecho del rapto de Perséfone, perpetuado por Hades, quien la obliga a ser su esposa; el hecho de viajar al inframundo y los pasos que ello implicaba. En la segunda narración, los estudiantes añaden hechos, como la lucha singular contra Gilgamesh y Enkidu, la búsqueda de los cristales, incluso mencionan el sacrificio de Galuf para derrotar al hechicero oscuro Exdeath.
3. Para la presencia de monstruos mitológicos en las narraciones, los estudiantes añadieron que en la primera narración en cuestión, hubo monstruos mitológicos como el Can Cerbero, mencionaron a Caronte, a uno de los jueces del infierno, Radamantis, harpías, el juez del infierno Minos. En la segunda narración, los estudiantes escribieron a los generales Enkidu y Gilgamesh, los monstruos del mundo y los jefes, el Gusano de Tierra, el mismo Exdeath.
4. Finalmente, se les pidió que describieran las proezas del héroe. En la primera narración, mencionan que el hecho más sobresaliente, hecho en parte por el gran dios Zeus, para recuperar a Perséfone de las garras de Hades, a la vez que la

repartición de tiempo que debía tener Perséfone: los seis meses en el mundo y los otros seis en el inframundo. Mientras tanto, en la segunda narración, la proeza del héroe o héroes se resume en la protección de los cristales.

Según lo obtenido, es posible notar que los estudiantes, a pesar de las dificultades presentadas ante el análisis de los índices narrativos, fue importante el hecho de que fortalecen el hecho de su proceso de lectura. Ya han empezado a ejercitarse en el ejercicio de dar ideas previas para inferir contenidos, cuentan lo que pasa y relacionan lo visto con otras lecturas. De esta forma, se toma la decisión de fortalecer aún más lo practicado hasta ahora.

**3.5.2 Fase de Aplicación - Capítulo 6: la obtención de las armas legendarias.** A partir de esta fase, se aplicaron cuatro talleres en los que los estudiantes, ya con la experticia y conocimientos necesarios para solucionar las actividades, deben dar cuenta de tres aspectos, a saber: uno, el análisis actancial de las unidades narrativas; dos, los momentos de lectura que se deben abordar ante un texto narrativo; tres, la identificación de los índices narrativos en la narración implícita del videojuego.

Para esta fase, los estudiantes ya muestran lo que han aprendido sobre el ejercicio investigativo. Se realizó la siguiente actividad:

**Figura 26.** Actividad 1 de la sexta guía – Fase 2

1. En este momento, los Guerreros del Alba, después del encuentro con Ghido y Exdeath, se dirigen a la Biblioteca de los Ancianos. Allí, los guerreros descubren su nueva misión.

Escriba los posibles eventos que podrían suceder en este nuevo episodio. Complete el esquema.

El diagrama muestra una secuencia de cuatro eventos representados por rectángulos con esquinas redondeadas, conectados por líneas horizontales. Cada rectángulo contiene un título y dos líneas para escribir.

- EVENTO 1**: Rectángulo con dos líneas de texto.
- EVENTO 2**: Rectángulo con dos líneas de texto.
- EVENTO 3**: Rectángulo con dos líneas de texto.
- EVENTO 4**: Rectángulo con dos líneas de texto.

**Fuente:** el autor

El objetivo propuesto para dicha actividad fue integrar los elementos narrativos, semióticos y literarios, a la vez que identificar los momentos de lectura, para poder describir secuencias narrativas completas.

De esta forma, al realizar la primera actividad, los estudiantes ya conocen el procedimiento de hacer preguntas o de inferir hechos posibles en la narración, y que están sujetos de consideración a medida que se desarrolla el ejercicio. Se encontró lo siguiente:

1. Para el evento uno, los estudiantes afirman que uno de los hechos que puede llegar a ser relevante dentro del ejercicio narrativo, se menciona a Krile, la nieta del fallecido Galuf, quien se une a la lucha contra Exdeath. También, se menciona el hecho de la fusión de los dos mundos y la posibilidad de que los aldeanos de uno de los mundos se vuelvan malvados.
2. Para el evento dos, la mayoría de los estudiantes escribió que los guerreros pueden llegar a su destino, sin mencionarlo. Otros agregaron que los guerreros obtienen nuevas herramientas y armas para derrotar al hechicero oscuro. Finalmente, uno de ellos menciona que el hechicero oscuro Exdeath muere a causa del fenómeno que sucede en el mundo: el vacío.
3. Para el siguiente evento, los estudiantes mencionan en la posibilidad de la fusión de los guerreros en una especie de súperguerrero; escriben la posibilidad de existencia de monstruos que se fusionan y presentan mayor poder; escriben que puede haber la presencia de un nuevo integrante de los guerreros del alba; existe la posibilidad de un contraataque del ya derrotado Exdeath; y la tortuga que puede llegar a ser una gran ayuda para facilitar el viaje de los guerreros.
4. En el evento cuarto y final, hay varias interpretaciones del futuro. Una de ellas es que los guerreros y Exdeath se vuelven a enfrentar, pero que los mundos existentes se destruyen a causa de una explosión. Otras opciones sobre este evento fueron: la aparición de lugares nuevos y extraños, la posibilidad de victoria final de los

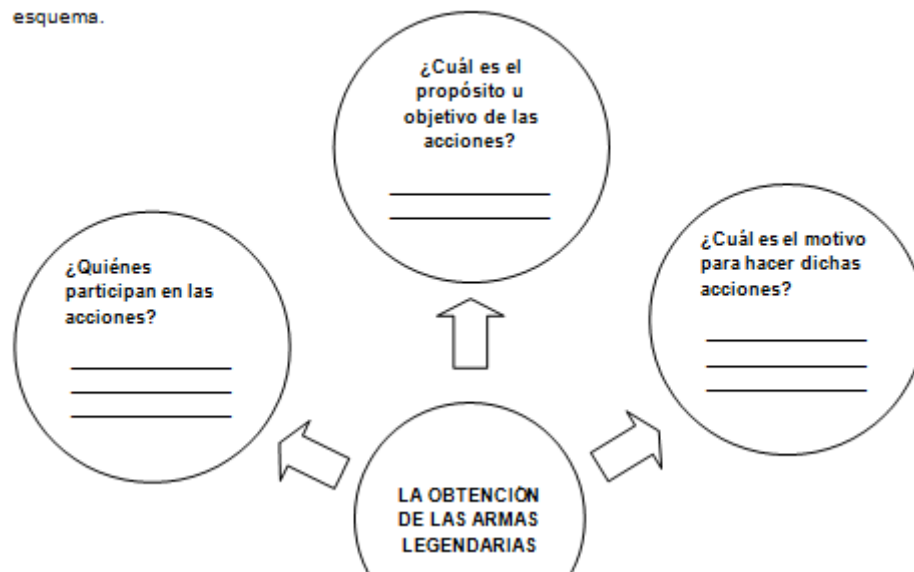
guerreros, la probabilidad del encuentro del hechicero Exdeath con el sabio Ghido, el hecho del contraataque de los guerreros a Exdeath.

En este ejercicio, fue posible notar que los estudiantes ya anticipan y adivinan hechos que pueden llegar a suceder dentro de la narración. La manera cómo se puede llegar a comprobar la veracidad o la posible coincidencia de hechos se da a medida que ellos van completando este ejercicio.

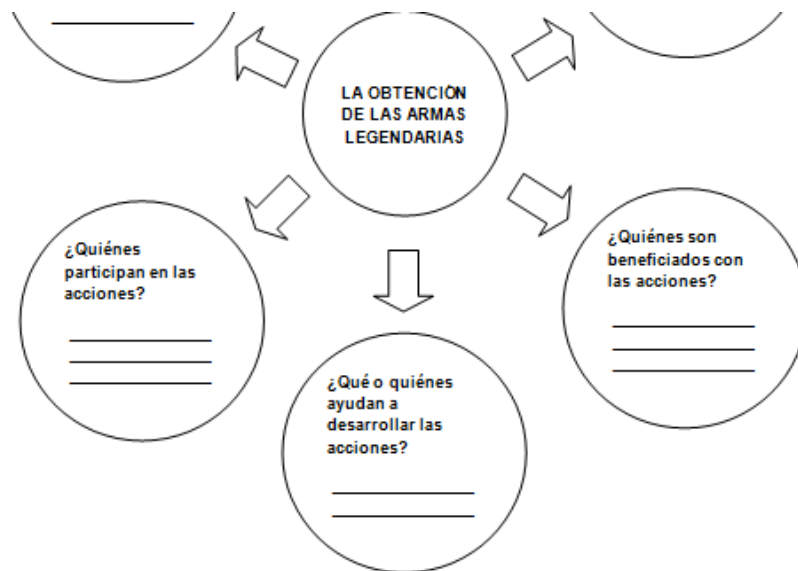
Posterior a ello, se les pidió a los estudiantes que empezaran a describir los eventos que suceden dentro de la narración y, de esta forma, describir la unidad narrativa general.

**Figura 27.** Actividad 2 de la sexta guía – Fase 2

2. Luego, tome una de las acciones sobresalientes de este capítulo y completa el siguiente esquema.



**Fuente:** el autor

**Figura 28.** Actividad 2 de la sexta guía (Parte 2) – Fase 2

**Fuente:** el autor

Para esta actividad, se plantearon las seis preguntas básicas que se han tratado para revisar las secuencias narrativas y la descripción de los elementos que las conforman. Los estudiantes agregaron lo siguiente:

1. Para determinar los participantes de las acciones desarrolladas en esta parte de la narración, se trae a colación a los Guerreros del Alba, a Exdeath, al sabio Ghido, a los sabios de la biblioteca, quienes aconsejan a los Guerreros en las acciones venideras.
2. Para la pregunta sobre el objetivo de los acciones, los estudiantes concuerdan en que el propósito general para esta parte de la narración es obtener las armas legendarias para derrotar de una vez por todas al hechicero oscuro Exdeath. Además, agregan que seres mitológicos (aunque no se mencionan cuáles) ayudan a esta tarea.

3. Para determinar la motivación para realizar las acciones, mencionan que el motivo primordial es proteger a los mundos, derrotar al hechicero oscuro y mantener el balance que tiene el universo.

4. Los beneficiados de las acciones (pregunta 3) hechas por los guerreros, esencialmente, son los habitantes de los mundos fusionados y los mismos Guerreros del Alba.

5. Para la pregunta sobre los que ayudan a desarrollar las acciones, los estudiantes escriben a los chócobos amarillos Boko y Koko, al chócobo negro, a la nave tragafuego y sus diferentes modos (submarino, barco, nave voladora).

6. Para los elementos y/o actantes que dificultaron la tarea, los estudiantes mencionaron a los diferentes monstruos que han aparecido, como lo son los protectores de los lugares (Gárgolas), la presencia de monstruos en el mundo y los jefe, Melusine y el mismísimo Exdeath.

Recapitulando el ejercicio hecho por los estudiantes, dan cuenta de los elementos que componen la secuencia narrativa de este apartado de la narración. Los estudiantes demuestran gran destreza al desarrollar estas actividades.

Luego, se les pidió que analizaran los índices narrativos presentes en este apartado.

### **Figura 29.** Actividad 3 de la sexta guía – Fase 2

3. Después de describir los sucesos dentro de la narración de este episodio, describe brevemente los objetos, personas, lugares y hechos que hayan sido relevantes en la historia. Completa los siguientes cuadros.

a. Escriba los elementos que han aparecido durante el desarrollo de esta parte de la narración


b. Luego, escriba los hechos que han sido la motivación para que surjan otros.


c. Finalmente, describa sucesos, lugares, personas que aparezcan de manera repetida en la historia.


**Fuente:** el autor

En la actividad tres, se les pidió a los estudiantes analizar los índices narrativos presentes en esta parte de la narración. Los estudiantes obtuvieron lo siguiente:

1. Para los índices recurrentes, los estudiantes mencionaron los ancianos de la biblioteca, los diversos cambios de habilidades y armas de los guerreros, la aparición constante de monstruos y la posterior asistencia de los guerreros a los diferentes poblados. También se mencionó el hecho de la resistencia y coraje de los guerreros.
2. Para la identificación de los índices embrionarios, los estudiantes escribieron algunos hechos en particular: la aparición de libros antiguos y parlantes generan la aparición de las armas legendarias, el surgimiento de la grieta dimensional que lleva al espacio donde reside Exdeath y la obtención de las armas legendarias hace que se pueda evitar el surgimiento del vacío, convocado por Exdeath.
3. Finalmente, en los índices tenues, los estudiantes dedujeron que hay algunas magias que se mencionan y que son importantes, como las magias Fulgor, Sanctus y Meteo, más las los cambios de habilidades y equipamiento de los guerreros.

Los estudiantes presentan dificultades en reconocer los índices tenues, ya que se les complicó por el hecho de describir algunos cambios presentados en los guerreros. Si bien es cierto que con la asesoría del investigador lo hicieron, al hacerlo solos, no lo hacen en su totalidad.

Ahora bien; para la siguiente actividad, se cambió la mecánica de las actividades relacionadas con dar cuenta de la lectura o de detalles. Se les pidió que relacionaran los hechos en general con particularidades encontradas en esos lugares.

**Figura 30.** Actividad 4 de la sexta guía – Fase 2

4. Relacione cada uno de los términos y expresiones de la izquierda con su elemento en la derecha.

- a. La tablilla de las ánimas del pasado ( \_ )
- b. La Capilla Insular ( \_ )
- c. La tablilla del fondo del mar ( \_ )
- d. La tablilla del río del norte ( \_ )
- e. Leviatán ( \_ )
- f. Bahamut ( \_ )
- g. Météo ( \_ )
- h. Magias Blanca y Negra ( \_ )

- 1. Tablilla del fuego (llamas)
- 2. Tablilla de la tierra
- 3. Tablilla del agua
- 4. Tablilla del aire
- 5. Río del norte
- 6. Rey de los Monstruos
- 7. Magia Maestra Mago Negro
- 8. Torre Horca

**Fuente:** el autor

Para esta actividad, los estudiantes debían solamente relacionar la columna de la izquierda con la de la derecha. No hay mucho por decir, ya que los estudiantes lo que hicieron fue relacionar y socializar.

Para la siguiente actividad, los estudiantes hicieron acercamiento al texto *Troya*. El propósito esencial fue relacionar la lectura del videojuego en su narrativa interna y la película en cuestión. Se hizo lo siguiente:

**Figura N° 31.** Actividad 5 de la sexta guía – Fase 2

5. Según lo visto y obtenido en esta primera fase, completa el siguiente esquema. Para realizarlo, lee el texto "Troya". Complete los siguientes aspectos.

Texto abordado		
Aspectos por analizar	TROYA	La obtención de las armas legendarias
Personajes		
Trama		
Eventos dentro de la narración		
Acciones realizadas por los personajes		

**Fuente:** el autor



Como ya se ha tratado, los estudiantes tuvieron que dar cuenta del ejercicio de lectura y su relación con otros textos. De la aplicación del ejercicio, se encontró lo siguiente:

1. En relación con los personajes (actantes), en la narración de *Troya*, mencionan a algunos personajes (actantes) significativos, como lo son Héctor, Aquiles, Hécuba, Príamo. Mientras tanto, la narración interna del videojuego muestra como protagonistas a nuestros Guerreros del Alba.
2. La trama de la primera narración apunta a tratar los diez años que duró la Guerra de Troya, pero en particular se menciona la lucha entre Aquiles y Héctor, y la muerte de este último. Por el contrario, los estudiantes mencionaron que en la segunda narrativa, la lucha contra el hechicero Exdeath para la liberación de los mundos y su posterior derrota.
3. Para los eventos de cada una de las narraciones, en la primera los estudiantes se centran en la lucha de Héctor y de Aquiles, en donde el primero resulta ser derrotado. Además, se menciona el hecho posterior de lo que Aquiles le hace al cuerpo inerte de Héctor. En la segunda narración, destacan la unión de los mundos y que es necesario derrotar a Exdeath. Otro hecho que se menciona es la lucha de los guerreros por los cristales.
3. Finalmente, las acciones de la primera narración apuntan a las luchas entre los personajes y la posterior muerte de Héctor a manos de Aquiles. En sentido general, también mencionaron la guerra entre los troyanos y los griegos. Para la segunda narración, los estudiantes agregaron que los eventos apuntan a salvar los mundos, a tratar de matar a Exdeath y a la obtención de las armas legendarias.

Finalmente, se les pidió a los estudiantes que dieran su opinión sobre la mecánica interna de este taller.

**Figura N° 32.** Actividad 6 de la sexta guía – Fase 2

6. ¿Le gustó lo desarrollado en este taller? ¿Ha aprendido algo nuevo a lo largo de este ejercicio? Escriba algunas líneas que respondan los interrogantes.

**Fuente:** el autor

Se les pidió que dieran opiniones y sugerencias para la parte final del ejercicio. Esto fue lo que escribieron:

1. Opinan que es bueno el ejercicio ya que maneja dinámicas diferentes a las clases convencionales.
2. Se resalta en la obtención de nuevos conocimientos.
3. Se manifiesta el agrado y la dinámica tratada a lo largo de la aplicación del juego.
4. Destacan el hecho de comprender mejor otro tipo de lecturas y a entender sobre mitología.

De esta manera, los estudiantes dieron su punto de vista acerca de lo que se hizo.

**3.5.3. Fase de Aplicación - Capítulo 7(6.1): Tablilla de la Tierra y el Desierto de las arenas cambiantes.** Como fase final de este ejercicio investigativo, la penúltima guía apunta a seguir reforzando los elementos que se han venido trabajando a lo largo de dicho ejercicio. El propósito de esta actividad o guía apunta a identificar elementos narrativos y semióticos de la narración.

Como es usual, los estudiantes escriben sus ideas propias a partir de un hecho en particular, como los que se dan en la narración. Se partió de la siguiente:

**Figura 33.** Actividad 1 de la séptima guía – Fase 2

1. Los guerreros ya poseen su nueva misión: obtener las tablillas y las armas legendarias. Describa cada uno de los pasos que tuvieron que hacer los personajes para llegar hasta el desierto.

---



---



---



---

**Fuente:** el autor

Los estudiantes, como parte de su ejercicio de análisis e inferencia antes de iniciar a tratar el capítulo en cuestión, ponen sus ideas sobre el capítulo que comienza. Las siguientes ideas fueron que los estudiantes propusieron:

1. Los estudiantes opinaron que debían ir a la biblioteca de los ancianos. Luego, que debían pasar por un paso obligado: El árbol guardián. Finalmente, debían ir al desierto de las arenas cambiantes.

Posterior a esta actividad, se les pidió que respondieran a unos enunciados según su grado de veracidad.

**Figura 34.** Actividad 2 de la séptima guía – Fase 2

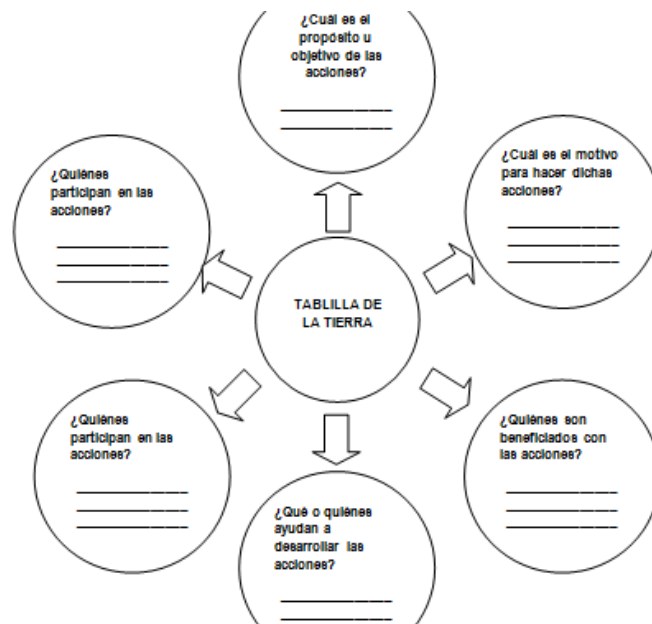
2. Escriba V o F, según sean verdaderas o falsas las siguientes expresiones.

- a. El rey dragón Levistán al desaparecer una península en el mundo. ( \_ )
- b. Los guerreros, al llegar al desierto, se encuentran con dos gárgolas, guardianas del templo del desierto. ( \_ )
- c. El jefe de este templo es conocido como Minotauro. ( \_ )
- d. Sekhmet es el guardián del templo del viento.
- e. Leena es hechizada por el monstruo del bosque, Melusine. ( \_ )
- f. La grieta dimensional hace desaparecer la Biblioteca de los Ancianos.

**Fuente:** el autor

Los estudiantes respondieron de manera efectiva a esta actividad. A medida que iban observando, iban poniendo V o F según correspondiera. Se hizo revisión de los enunciados y se corrigieron en el momento que hubo necesidad.

De la misma manera que se maneja la mecánica de las actividades, se les pidió que completaran el siguiente esquema:

**Figura 35.** Actividad 3 de la séptima guía – Fase 2

**Fuente:** el autor

Con las preguntas formuladas, los estudiantes respondieron y dedujeron lo siguiente:

1. Para la pregunta sobre los participantes de las acciones, los estudiantes agregaron a los Guerreros del Alba como los protagonistas de las acciones, además de los ancianos de la biblioteca antigua. Son los ejes principales de las acciones en esta parte de la narración.
2. El propósito de los hechos que los estudiantes observaron fue el conseguir las tablillas, aunque se menciona la primera. Los hechos apuntan a descubrir la primera tablilla para obtener las armas legendarias.
3. La motivación que lleva a los guerreros fue proteger a los mundos de la magia de Exdeath y preservar la realidad en la que los guerreros están.

4. Los beneficiados de las acciones realizadas por los guerreros son los habitantes de los mundos fusionados y, por supuesto, los mismísimos Guerreros del Alba.

5. Los elementos, actantes que ayudan a que los objetivos se realicen son los que ya han mencionado, como el barco tragafuego en sus diversas habilidades (submarino, barco volador), los sabios de la biblioteca, algunos aldeanos de pueblos.

6. Para la pregunta que trata sobre todo aquello que entorpece la tarea, los estudiantes mencionaron a los monstruos del mundo, el monstruo jefe Melusine, Gárgolas (jefe), Sekhmet (jefe), momias.

Al culminar esta actividad, los estudiantes ya han interiorizado el hecho de identificar la secuencia narrativa general de este apartado. Los estudiantes incluso opinan y discriminan sobre el papel de ciertos actantes en esta narración.

La siguiente actividad apunta a definir e identificar los índices narrativos. Se planteó la siguiente actividad:

**Figura 36.** Actividad 4 de la séptima guía – Fase 2

4. Describa qué posibles índices narrativos se encuentran a lo largo de este capítulo.

<b>INDICES EMBRIONARIOS</b> <hr/> <hr/> <hr/>
<b>INDICES TENUES</b> <hr/> <hr/> <hr/>
<b>INDICES RECURRENTES</b> <hr/> <hr/> <hr/>

**Fuente:** el autor

Los estudiantes escribieron lo siguiente y dedujeron los siguientes índices:

1. Para los índices embrionarios, se descubrió que la aparición del libro parlante le enseñó el camino a los guerreros para derrotar al hechicero oscuro. Otro hecho

importante en este espacio es la obtención de la tablilla, ya que con ella se dará la liberación de las armas legendarias.

2. En los índices tenues, los estudiantes reconocen el papel de Bartz (Julian) como el líder de los Guerreros del Alba. Además, mencionan que Krile, la nieta de Galuf, demuestra ser una parte esencial para el equipo, pese a ser una niña.

3. En los índices recurrentes, los estudiantes siguen reconociendo los hechos que pasan de manera repetitiva, como las batallas con los monstruos y los monstruos jefe, la aparición y uso del barco tragafuego, incluso hasta el cambio de habilidades y de armas de los guerreros, con el fin de adquirir habilidad y fuerza para derrotar a Exdeath.

Como es usual en el ejercicio realizado, se hizo la relación de lo visto con un texto literario de corte épico. Se seleccionó el texto *La balanza de Osiris*, ya que en la narración aparecen elementos pertenecientes al antiguo Egipto. Se planteó lo siguiente:

**Figura 37.** Actividad 5 de la séptima guía – Fase 2

5. Mientras obtenían esta tablilla, los Guerreros notaron que el lugar estaba infestado de animales y seres pertenecientes a las pirámides. Para notar las similitudes y diferencias, complete el siguiente esquema.

Texto abordado	<i>La balanza de Osiris</i>	El desierto de las arenas cambiantes
Aspectos por analizar		
Personajes		
Trama		
Eventos dentro de la narración		
Acciones realizadas por los personajes		

Para la lectura *La balanza de Osiris*, véase: Koppen, Andreas. 100 grandes historias de la mitología griega. Madrid, Edimat, s.a.

Véase La creación del Mundo, en <http://www.youtube.com/watch?v=7F5nKZ87MrM>

**Fuente:** el autor

Como ha sido la constante en este ejercicio, se tuvieron en cuenta los siguientes ejercicios en esta actividad:

1. Para el primer aspecto, los estudiantes hacen referencia a la presencia de algunas deidades egipcias, como Ra, Osiris, y mencionan algunos animales sagrados, como el cocodrilo, la serpiente, entre otros. Para la narración del videojuego, los estudiantes escriben a los Guerreros del Alba, como centro de las acciones de dicha narración.
2. Para el segundo aspecto, los estudiantes mencionan hechos como la creación del mundo desde los egipcios. Mencionan hechos como el principio de los tiempos, según los egipcios. Mientras tanto, en la narración del videojuego los estudiantes mencionan que en esta, los guerreros van en busca de las tablillas que van a liberar las armas legendarias y las batallas para proteger los mundos.
3. En los eventos, en la primera narración, se centran en la creación del mundo y el origen de los dioses de dicha cultura. En la segunda, se destacan varias acciones: las batallas con los monstruos, la lucha de los guerreros por evitar la destrucción de los mundos, incluso el deseo por derrotar a Exdeath.
4. Finalmente, en la narración primera, se centran nuevamente en la creación del mundo y de la presencia de algunos dioses egipcios. En la segunda, los estudiantes mencionan nuevamente las luchas con monstruos, las peripecias de los guerreros para obtener las tablillas y el propósito de los guerreros de proteger el mundo.

Posterior a este ejercicio, los estudiantes respondieron a preguntas que apuntaban a mirar similitudes y diferencias entre las narraciones y el hecho o acción que es destacable de las dos lecturas. Se obtuvo lo siguiente:

1. Algunos dan sus respuestas. Mencionan que en las dos narraciones hay batallas para proteger los mundos. Mencionan hechos que apuntan a diferenciar los hechos de la creación y los hechos para derrotar al hechicero oscuro.

Al culminar el ejercicio, los estudiantes dieron sus opiniones sobre lo visto:

1. Destacan el aprendizaje que se obtuvo y la curiosidad que genera el juego.
2. Se destaca el ejercicio de identificar los índices en la narración. Además, destacan el énfasis educativo.
3. También destacan que el leer otros textos relacionados con la narrativa principal pueden tener alguna incidencia en el futuro y en la vida, aunque no mencionan en qué parte.

Con los ejercicios hechos, se llega entonces al final de esta narración al describir la última actividad , expresada en la última guía. No es más que la culminación del fortalecimiento de ciertas actividades de lectura, de identificación de elementos narrativos y de secuencias narrativas.

**3.5.4. Fase de Aplicación - Capítulo 8(6.2): Tablilla del viento y del fuego – La capilla insular y la Fosa Marina.** Para terminar de analizar el texto narrativo implícito en el videojuego, se planteó la siguiente guía con el fin de identificar momentos de lectura, así como el analizar elementos textuales y la identificación de los ya practicados. Se comenzó haciendo lo siguiente:

**Figura 38.** Actividad 1 de la octava guía – Fase 2

1. En este capítulo, se presentan tres situaciones importantes. Escriba lo que usted crea que suceda en cada uno de los sucesos.

a.

---

---

---

b.

---

---

---

c.

---

---

---

**Fuente:** el autor



Como culminación de identificación de los hechos previos que pueden llegar a inferir conocimientos, los estudiantes escribieron tres situaciones que podrían suceder. Se encontró lo siguiente:

1. Los estudiantes mencionaron tres posibles hechos que podrían definir los hechos venideros: uno, sobre el posible viaje de los guerreros al fondo del mar para obtener las tablillas restantes; dos, que en la búsqueda de las tablillas se encuentren con los monstruos jefe; tres, la posibilidad de muerte de uno de los guerreros. En este punto, hay un cuarto hecho que mencionan: que haya un encuentro con Exdeath y que este último huya al encuentro.

Con ello, ya los estudiantes lograron un ejercicio de anticipación e inferencia sobre los hechos que posiblemente sucederán. Los estudiantes ya han aprendido a mencionar hechos futuros que podrían suceder. La forma como se comprueba si suceden o no depende de la descripción de los hechos posteriores y que son fieles a la narración.

**Figura 39.** Actividad 2 de la octava guía – Fase 2

2. Luego, describa qué aspectos están envueltos en cada uno de los hechos. Responda las preguntas.

¿Quiénes participan en las acciones?

Hecho 1: \_\_\_\_\_  
Hecho 2: \_\_\_\_\_  
Hecho 3: \_\_\_\_\_

¿En qué lugar se llevan a cabo las acciones?

Hecho 1: \_\_\_\_\_  
Hecho 2: \_\_\_\_\_  
Hecho 3: \_\_\_\_\_

¿Cuál es el propósito de los personajes?

Hecho 1: \_\_\_\_\_  
Hecho 2: \_\_\_\_\_  
Hecho 3: \_\_\_\_\_

¿Consiguieron su cometido?

Hecho 1: \_\_\_\_\_  
Hecho 2: \_\_\_\_\_  
Hecho 3: \_\_\_\_\_

Describe lo que les ayudó o les dificultó la tarea.

Hecho 1: \_\_\_\_\_  
Hecho 2: \_\_\_\_\_  
Hecho 3: \_\_\_\_\_

**Fuente:** el autor

Para esta actividad, se presentan tres hechos importantes. Se describe a continuación lo que se encontró de los tres hechos por cada una de las preguntas:

1. Para los que participan en las acciones, los estudiantes concuerdan que en los tres hechos se presentan los Guerreros del Alba y los ancianos de la Biblioteca Antigua como los personajes-actantes centro de la narración

2. Para los lugares en que se desarrollan las acciones, se menciona lo siguiente: en el hecho 1, se da en la Capilla Insular (centro del mundo); para el hecho 2, se dan los hechos en la Torre Walse, en el fondo del mar; en el tercer hecho, los guerreros llevaron a cabo sus acciones en la Gran Fosa Marina.

3. Los propósitos de los hechos son los siguientes: en el hecho 1 y en el hecho 2, los guerreros buscan la tablilla del viento; en el tercer hecho, los guerreros buscan la tablilla del fuego.

4. Sobre si consiguieron su cometido, en los tres hechos, los guerreros encuentran muchas dificultades, pero pese a ello ellos consiguen obtener las tablillas.

5. Los estudiantes describen lo que les ayudó o dificultó la tarea, así: en el hecho 1, los monstruos del lugar y el monstruo jefe Wendigo (x4); en el hecho 2, se presentan los monstruos del lugar y el monstruo jefe Gogo (el mimetizador); en el hecho 3, se presentan tres monstruos jefe (por cierto, muy complicados) : Tritón. Nereida y Phobos.

De esta forma, los estudiantes describieron los hechos y elementos que describen las secuencias narrativas. Luego, pasaron a describir los índices narrativos presentes.

**Figura 40.** Actividad 3 de la octava guía – Fase 2

3. Después, describa los elementos que son reiterativos o no dentro de esta parte de la narración. Escriba los elementos encontrados en cada uno de los hechos.

Escriba los elementos que han aparecido de manera sencilla (tenue) durante el desarrollo de esta parte de la narración


Luego, escribe los hechos que han sido la motivación para que surjan otros (embrionarios).


Finalmente, describe sucesos, lugares, personas que aparezcan de manera repetida (recurrentes) en la historia.


**Fuente:** el autor

Para esta actividad, se encontró lo siguiente:

1. Para los índices tenues, los estudiantes destacan los cambios de vestuario y armas de los personajes/actantes cuando se encuentran en combate singular con los monstruos.
2. Para los índices embrionarios, destacan el siguiente: la obtención de las tablillas permite la consecución de armas legendarias y magias para poder derrotar a Exdeath.
3. Para los índices recurrentes, queda claro el hecho de mencionar los elementos, como el barco tragafuego y sus habilidades, la presencia de monstruos y de monstruos jefe.

De esta manera, los estudiantes destacan la presencia de los mismos índices, ya que los hechos son recurrentes, por ende los índices son repetitivos.

En la dinámica de los ejercicios hechos, se les propuso a los estudiantes que opinaran sobre los hechos sucedidos.

**Figura 41.** Actividad 4 de la octava guía – Fase 2

4. Basado en los hechos sucedidos, responda las siguientes preguntas:

- a. ¿Por qué los guerreros asumen el papel de buscar las tablillas? ¿Con qué propósito lo hacen?
- b. ¿Por qué es importante explorar la Torre Horca antes de ir a enfrentar directamente a Exdeath? ¿Lo que se encuentra allá es importante o no lo es para enfrentar al malvado hechicero?
- c. Si usted fuera el líder de los Guerreros del Alba, y supiera que si va a lugares que no son relevantes, pero estos lugares dan herramientas de gran utilidad para emprender la travesía para derrotar a Exdeath, ¿usted lo haría? Justifique su respuesta.

**Fuente:** el autor

El propósito de las preguntas apuntaba a realizar comprensión de lectura sobre lo visto. Los estudiantes respondieron lo siguiente:

1. Para las primeras preguntas, los estudiantes afirman que los guerreros buscan las tablillas para obtener magias y armas que permitan la posterior derrota del hechicero Exdeath y, así, evitar la destrucción de la realidad.
2. En las preguntas siguientes, los estudiantes no son muy precisos en las respuestas. Son muy puntuales. Mencionan que es importante ir a este lugar, ya que hay un elemento o magia, llamada Sanctus, y que podría ser importante para salvar al hechicero oscuro.
3. En las otras preguntas, los estudiantes se ponen en el papel de Bartz (Julián) y escriben que lo harían, ya que al tener más poder, podría ser sencillo el hecho de derrotar a Exdeath. También, mencionan que puede ser una herramienta útil para la consecución del objetivo primordial: derrotar a Exdeath y salvar la realidad.

Al realizar las actividades descritas anteriormente, es posible deducir lo siguiente:

1. Los procesos de lectura en sus diferentes momentos fue un asunto importante, ya que los estudiantes analizaron paso por paso lo que leyeron. El ejercicio fue importante, puesto que los estudiantes adquirieron un hábito importante al leer. Con el desarrollo de las actividades, los estudiantes entendieron que siempre hubo un ejercicio de revisar lo que leían, inferían posibles contenidos y compararon diversos textos de índole épico, para así mirar similitudes y diferencias entre lo visto y lo leído en los textos de apoyo.
2. Para la parte del análisis semiótico de los índices, al principio fue difícil, ya que eran términos que no manejaban, pero a medida que ellos iban avanzando en el análisis, pudieron ir clarificando sus dudas. Fue positivo analizar los índices, ya que les permitía llegar a describir e identificar elementos que son importantes dentro del ejercicio investigativo. Con ello, pudieron describir elementos que tenían relevancia

dentro del ejercicio y discriminaron aquellos que se repiten y otros que no tienen importancia o que no tienen nada que ver con el análisis hecho. De esta forma, se pudo ver que los estudiantes, pese a las dificultades, fueron interiorizando y aplicando los ejercicios realizados. De manera concluyente, los estudiantes pueden ver qué elementos pueden llegar a ser mencionados y que tengan relación directa o indirecta con las acciones que los personajes/actantes realizaban en la narración.

3. En la identificación de los elementos narrativos, basado en las matrices actanciales, describieron todos aquellos elementos y actantes que tuvieron mayor o menor relevancia. Lo anterior lleva a deducir que los estudiantes identificaban elementos narrativos generales, como trama, argumento y personajes/actantes y, a la vez, describían el ejercicio de integrar las matrices con sus elementos primordiales, como los propósitos de las unidades narrativas y los elementos y/o aspectos que los conformaban, como el hecho de mirar las dificultades presentadas al realizar las acciones y todo aquello que está alrededor de ellas en relación con su papel en la narración misma. Así, ellos veían que para que se presentara cierta acción, había una serie de posibilidades y situaciones que las respaldaban o las refutaban.

4. Finalmente, al comparar la narración del videojuego con otras lecturas de corte épico, los estudiantes fortalecieron posibles similitudes y diferencias entre los textos. De esta manera, al poner algunos parámetros, los estudiantes discriminaban entre los actantes de las narraciones, las acciones que se realizaban en ellas y miraban posibles similitudes. Lo anterior implica que al leer otros textos y al asociarlos con la narración del videojuego, los estudiantes podían mirar qué elementos pueden ser importantes para describir elementos en común y otros que tenían poca relevancia o no la tenían, si fuera el caso.

De esta manera, se aplicaron las guías de trabajo encaminadas a que los estudiantes llegaran a leer texto épico. Ahora, el paso que sigue apunta a la elaboración del modelo de aplicación, pero que se hizo con base en la aplicación de las guías hechas, de forma tal que se pueda hacer más versátil el uso de un videojuego.

### 3.6 Hacia un modelo de aplicación de un videojuego

Al finalizar el ejercicio investigativo, en cuanto al análisis de la información obtenida y los posibles usos de las guías diseñadas, se debe tener en cuenta:

1. Según los momentos de lectura, es importante generar actividades que se encaminen a tres momentos esenciales: (a) un momento de lectura antes de abordar el texto seleccionado, en el que las inferencias jueguen un papel importante; (b) un momento de afianzamiento de conocimientos mediante el momento de lectura durante el ejercicio de lectura del texto seleccionado, para dar cuenta de lo que lee, atendiendo a parámetros, como personajes, trama, argumento, tiempo, entre otros; (c) un momento en el que se relacione la lectura con otros textos, allende tomar similitudes y diferencias entre los dos textos (Cf. Icfes, 2003: p.42) . Teniendo en cuenta esos momentos, se diseñaron las guías que se aplicaron (ver Anexo B).

Luego, para integrar lo referente a los índices narrativos, es importante destacar que estos índices apuntan a describir todo elemento que esté lleno de significación y de sentidos y que enriquezca la narrativa y todo lo que le rodea. Por eso, se plantea que los índices sean parte de la parte comprensiva de la lectura en su momento de inferencia, ya que con ellos se puede entender y llegar a procesos de interpretación más complejos.

Finalmente, y no menos importante, identificar los actantes y los elementos narrativos que apoyan los hechos es de gran relevancia, por lo que al momento de dar cuenta de dichos hechos de la narración, no es solamente decir qué elementos hay, sino que se puede deducir un papel más importante de éstos en el hilo narrativo. De esta forma, quien aborde esta forma de entender las narraciones, sabe que puede deducir hechos venideros y que mira el papel de cada uno de los actantes, sea de mayor o de menor importancia.

Con todo lo anterior, como resultado anexo a la investigación realizada y descrita en las líneas previas, se planteó el modelo de aplicación de un videojuego, en el que se integran elementos de la teoría actancial, la teoría de los índices narrativos y los postulados sobre los tipos de lectura.

## Conclusiones

El ejercicio de la aplicación de un videojuego, como lo es Final Fantasy V, con el propósito de motivar procesos de lectura literaria fue pertinente en la medida que ayuda a tomar tanto la literatura como los videojuegos y hacer un proceso intertextual. Lo anterior se puede afirmar a partir de tomar un videojuego y tomarlo como un elemento primordial en el desarrollo de los planes curriculares de lengua castellana y que determina el Ministerio de Educación Nacional. El juego *Final Fantasy V* fue una gran fuente de enriquecimiento. Junto con lo mencionado, pese a que las teorías narratológicas del relato, como las de Barthes, Greimás y Argüello son algo *pasadas de moda*, fueron de vital importancia: permitieron que un videojuego, visto como una narración, sirviera como fuente para acercarse a la literatura, ya que dicho videojuego utiliza elementos mitológicos de las diferentes culturas universales, lo que le dio ese interés de parte del investigador y lo que fue atrayendo, en poca medida, a los estudiantes.

Sin embargo, al mostrar el proceso de lectura guiada por actividades y la descripción de hechos mediante guías, les fue difícil entender conceptos. En la medida que fueron avanzando en el proceso de aplicación del videojuego, entendían lo que se les pedía realizar, pero les costaba trabajo entender y conceptualizar. Ellos se mostraron activos ante los ejercicios, pero les costó realizar un ejercicio más formal, sobre todo por un videojuego.

Teniendo en cuenta lo escrito anteriormente, es posible decir que se pudo llegar a motivar un proceso de lectura épica, en la medida que los estudiantes se acercaron por su cuenta a leer libros de características del género literario tratado. Se presentaron dificultades frente a la consecución de dicho proceso: en ocasiones, los momentos de clase no eran suficientes de tiempo y como el ritmo de aprendizaje de los estudiantes es heterogéneo, las actividades planeadas para cierto lapso debían ser reprogramadas.

En ese ejercicio de ejecución de las actividades, el hecho de hacer previamente el análisis y el diseño de guías fue dispendioso. Las teorías usadas en este ejercicio investigativo fueron de gran ayuda, ya que delimitaron por sí mismas los ejercicios y las actividades de las guías, aunque para diseñarlas, se tuvo que tener en cuenta varias habilidades o destrezas que el estudiante debía desarrollar a lo largo de la investigación:

fases de lectura, análisis de unidades, descripción de matrices actanciales, identificación de índices narrativos. Incluso, para algunas actividades incluía procesos de argumentación, en los que el estudiante justificaba razones en relación con el videojuego y sus situaciones narrativas. Si bien es cierto que se pudo crear un modelo de aplicación a base de la creación de guías de trabajo, para poder concatenar las habilidades anteriores fue una actividad que tomó mucho tiempo en ser realizada. Quiere decir que analizar de esta forma un videojuego implica tiempo y bastante concentración.

Y justamente en los estudiantes, el videojuego resultó atractivo por su forma visual, pero no les llegó plenamente a sus actividades diarias, puesto que ellos prefieren juegos de consolas mucho más actuales y no de aquellas que consideran casi que obsoletas, lo que deja por pensar que para un futuro, es importante acercarse a videojuegos que sean más comunes para ellos. No obstante, en este punto hay algo paradójico: si bien los estudiantes sienten el juego como uno viejo, por su contenido lo aceptaron bien e, incluso, se emocionaban al ver al personaje principal en sus luchas con los personajes jefe o los *boss*.

Como corolario a este apartado, la inclusión del videojuego al ámbito escolar es productiva en la medida que pueda ayudar a fortalecer habilidades, complementar contenidos y, como en el caso de este ejercicio investigativo, a motivar a leer literatura. Es posible integrarlo como una herramienta más que fortalece los procesos cognitivos de los estudiantes, pero que no solamente sea un motivo para divertirse o para que no haya realimentación constante sobre su uso en el aula. Además, sirve como medio para hacer versátiles los procesos de enseñanza y aprendizaje. Lo anterior implica que desde el estudiante hasta el mismo docente estén abiertos a la posibilidad de usar videojuegos con fines educativos. En un mundo como el actual, la tecnología es una herramienta vital y casi que imprescindible, por lo que el videojuego, con sus consolas y juegos, puede ser relevante al momento de que los estudiantes realicen sus actividades académicas y que su aprendizaje sea más dinámico.



## Referencias

- Argüello, R (1992). *La muerte del relato metafísico*. Bogotá: Sí Editores.
- Barthes, Roland et al (2004). *Análisis estructural del relato*. Sexta reimpresión. México: Coyoacán.
- Busquets, L. (1977) *Para leer la imagen*. Madrid: Publicaciones ICCE.
- Cárdenas Páez, A. (2004). *Elementos para una pedagogía de la literatura*. Bogotá: Publicaciones UPN.
- Camargo, Leidy y Moreno, Iván Fernando (2006). *Jóvenes y videojuegos: una comunidad interactiva*. Tesis de pregrado. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Castro Castillo, Bárbara y Zárate Gómez, Sandra (1998). *Estudio de las unidades sintácticas de la novela “Amor y Crimen”, de Hernán Fonseca*. Trabajo de grado. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Elíade, M (1968) *Mito y realidad*. Madrid: Guadarrama.
- Etxeverría, Félix. Videojuegos y educación. En: [http://www.usual.es/-teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberria.htm](http://www.usual.es/-teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm)., España: Portal de la Universidad de País Vasco, 2000. Recuperado el 10 de septiembre de 2015
- Etxeberría, Félix (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista electrónica teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, 9, 11-28.
- Felicia, P. (2009). *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*. Bruselas, Bélgica: European Schoolnet – ISFE.
- Forero, G. (1999.) (Compilador). *Nuevos horizontes pedagógicos*. Volumen 2. Tunja: Sección Publicaciones UPTC.

- Galindo, Clemencia (2013). *Reglamento Interno - Manual de Convivencia Escolar Colegio Nuestra Señora del Rosario*, Tunja. Bogotá: Kimpres Ltda.
- Guiraud, P. (2004) *La semiología*. Vigésimoctava edición. México: Siglo XXI.
- Gil Juárez, A. y Vida Mombiela, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: UOC.
- Instituto Colombiano Para El Fomento De La Educación Superior. (2003) *Saber: Leer y escribir en la escuela*. Bogotá: ICFES.
- Koppen, Andreas. *Cien grandes historias de la mitología*. Madrid: Edimat Libros, s.a. pág 128.
- Martínez Miguélez, M (2007). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.
- MEN. *Lineamientos Curriculares Lengua Castellana*. (1998) Bogotá: Creamos Alternativas.
- Niño, V. (2007). *Fundamentos de semiótica y lingüística*. Quinta edición. Bogotá: ECOE.
- Mc.Knight, Katherine (2010) . *The Teacher's Big Book of Graphic Organizers*. San Francisco, California: Jossey Bass Teacher.
- Mendiz, A. y otros (2000). *Videojuegos y Educación: Revisión crítica de la investigación realizada*. Recuperado de <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv040301a.htm>, España: Portal del Ministerio de Educación y Cultura de España.
- Mendoza Fillola, Antonio (Coord.) (2008). *Didáctica de la lengua y la literatura*. España: Pearson-Prentice Hall.
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación, 26, 55-67.
- Rios S., María Cecilia(2005) . *“Leamos con Platero”, Material educativo computarizado*. Tesis de pregrado. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Sánchez i Peris, Francesc. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Revista electrónica teoría de la educación. Educacion y cultura en la sociedad de la información*, vol. 9. Recuperado el 17 de septiembre del 2014.

## ANEXOS

## ANEXO A. Encuesta Diagnóstica

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE POSGRADOS**  
**MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA**  
**COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO – TUNJA**  
**ENCUESTA**

**Grado:** \_\_\_\_\_ **Edad:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Identificar conceptos previos de un grupo de estudiantes sobre la lectura y los videojuegos en el ámbito escolar

Responda con la mayor precisión y claridad posibles las siguientes preguntas.

1. De las siguientes tipos de narración, ¿cuál te agrada más?

a. Mitos y leyendas

b. Cuentos

c. Novelas

d. Otras \_\_\_\_\_ ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

¿Por qué?

---

---

---

2. ¿Sabe qué es un videojuego y qué características tiene?

a. Sí

b. No

Escriba lo que conozca de ellos

---

---

---

3. ¿Conoce algún videojuego? Escriba los que conoce.

---

---

---

---

4. ¿Juega videojuegos?

a. Sí

b. No

¿Por qué? Da tus razones.

- a. \_\_\_\_\_
- b. \_\_\_\_\_

5. ¿Tienes preferencia por algún tipo de videojuego?

¿Cuál? \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

6. ¿Dónde acostumbra a jugar videojuegos?

a. En la casa \_\_\_\_\_

b. En el colegio \_\_\_\_\_

c. En un centro de videojuegos \_\_\_\_\_

7. ¿Cree que el videojuego puede tener relación con las lecturas que haces en el colegio?

a. Sí

b. No

¿Por qué?

---

---

---

## ANEXO B. Ejemplo de encuesta resuelta

**FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA  
PARA MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO**

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE POSGRADOS  
MAESTRÍA EN LINGÜÍSTICA  
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO – TUNJA

**ENCUESTA**

Grado: 8-03 Edad: 13

**Objetivo:** Identificar conceptos previos de un grupo de estudiantes sobre la lectura y los videojuegos en el ámbito escolar

Responda con la mayor precisión y claridad posibles las siguientes preguntas.

1. De las siguientes tipos de narración, ¿cuál te agrada más?

a. Mitos y leyendas

☒ b. Cuentos

c. Novelas

d. Otras \_\_\_\_\_ ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

¿Por qué?

son divertidos demuestran toda la imaginación que puedes tener y también la creatividad

2. ¿Sabe qué es un videojuego y qué características tiene?

☒ a. Sí

b. No

¿Por qué?

se trata de superar niveles pasando retos cogiendo cosas

3. ¿Conoce algún videojuego? Escriba los que conoce.

Si, Mario, Mario Bros, Call of Duty, etc.

4. ¿Juega videojuegos?

a. Sí

☒ b. No

¿Por qué? Dé tus razones

a. porque no se jugar y no me parece divertido excepto

b. mario bros

5. ¿Tienes preferencia por algún tipo de videojuego?

¿Cuál? mario bros

¿Por qué? es divertido todos los niveles que muestran

6. ¿Dónde acostumbras a jugar videojuegos?

a. En la casa si

b. En el colegio \_\_\_\_\_

7. ¿Crees que el videojuego puede tener relación con las lecturas que haces en el colegio?

a. Sí

☒ b. No

¿Por qué?

porque los son cosas diferentes los juegos la mayoría son ideas fantásticas y la realidad es algo que se vive en la sociedad cotidiana

## ANEXO C: Guía uno resuelta - Fase de inmersión

Loisa Silva 8-2.

**FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO**

**FASE 1: FASE DE INMERSIÓN**

**CAPÍTULO 1 – La reunión de los Nuevos Guerreros del Alba**

**Objetivo:** Identificar elementos propios de una narración, como personajes, trama, argumento, entre otros.

1. Inicia a jugar *Final Fantasy V*. Pulsa botón A en nueva partida.  
Nota: No olvides personalizar el personaje principal

2. Cuando inicie, describe brevemente cómo comienza la historia dentro del juego. Ten en cuenta los siguientes aspectos:

<b>Lugares</b>	meteorito de Tycoon, fuente mágica, Tule, capilla del viento, barco pirata
<b>Espacio geográfico</b>	llanuras, mar, montañas, cuevas, bosque, lago
<b>Actantes (personajes)</b>	Julian, chocobo, princesa lena, galuf, rey Tycoon, piratas, conciller, felis
<b>Otros</b>	Mucielago, acero, asaltador, sylidia, duende negro, ala la paz

3. Organiza en el siguiente esquema de acuerdo con lo que ves. En cada uno de las partes del esquema, responde a las preguntas que se dan.

¿Quién participa en las acciones?

Julian, Boko, Princesa lena, galuf, rey Tycoon, piratas, felis

¿En qué lugares se llevan a cabo las acciones?

Castillo de Tycoon, barco pirata, Tule, capilla del viento, meteorito de Tycoon, cueva

¿Cuál es el propósito de los personajes?

llegar a la capilla del viento y averiguar que sucedió con el cristal y el rey tycoon

¿Consiguieron lo propuesto?

¿Algo les ayudó o les dificultó la tarea?

Si se logró lo propuesto, les ayudaron los piratas y lo dificultó los enemigos

4. De lo que has visto en el transcurso del juego, completa la siguiente sopa de letras.

**Final Fantasy: elementos dentro del texto**

C	A	S	T	I	L	L	O	E	A	G	D	X	U	
G	I	Y	X	G	J	X	T	F	L	N	Z	L	B	R
D	T	B	D	S	R	I	T	C	E	A	W	I	O	F
G	K	B	M	E	R	L	R	I	M	B	O	N	F	D
D	U	B	X	O	L	I	Q	U	E	A	K	X	G	B
N	O	E	E	Y	S	F	F	B	N	S	S	E	O	L
G	O	T	E	T	V	V	T	V	T	W	T	T	K	V
H	E	G	A	R	Q	M	U	X	O	N	N	S	L	B
M	S	I	A	L	E	M	L	K	E	E	K	B	Y	V
A	W	J	D	R	Z	R	G	V	I	C	P	K	M	U
N	G	Q	B	P	D	A	O	V	T	I	E	R	R	A
Z	Z	U	G	P	Q	S	C	Y	C	Y	A	T	Z	G
K	F	B	A	B	O	Z	R	J	C	X	C	O	A	R
I	K	G	A	L	M	S	E	G	I	U	D	I	M	K
O	B	O	C	O	H	C	Y	N	U	J	A	B	G	D

AGUA ✓

CRISTAL ✓

GUERRERO ✓

SABANA ✓

VIENTO ✓

CASTILLO ✓

DRAGON ✓

METEORITO ✓

SOL ✓

CHOCOBO ✓

ELEMENTO ✓

REY ✓

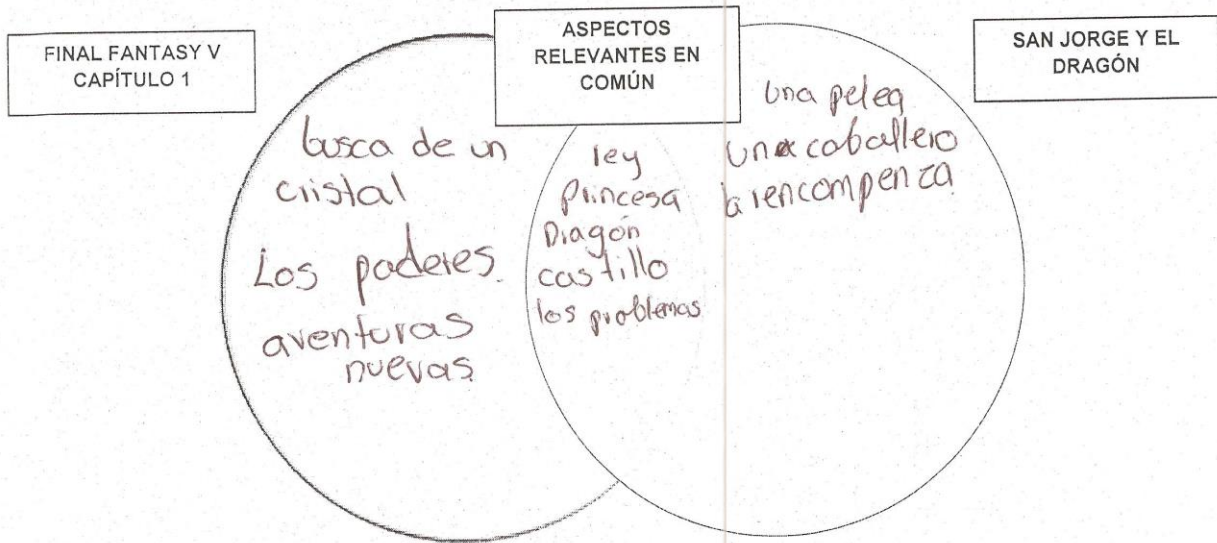
TIERRA ✓



## ANEXO D: Segunda parte guía uno – Fase de inmersión

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

5. ¿Has leído algo relacionado con las palabras encontradas? Remítete a la lectura "San Jorge y el dragón" y compara con lo que has visto en el videojuego. Completa el esquema mediante ideas que contrasten y establezcan similitudes entre los textos tratados.



San Jorge y el Dragón (véase <https://www.youtube.com/watch?v=BTxOyq-X72Y>)



## ANEXO E. Guía número uno de la fase uno.

Juan Pérez 801

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

## FASE 1: FASE DE INMERSIÓN

## CAPÍTULO 1 – La reunión de los Nuevos Guerreros del Alba

Objetivo: Identificar elementos propios de una narración, como personajes, trama, argumento, entre otros.

1. Inicia a jugar *Final Fantasy V*. Pulsa botón A en nueva partida.

Nota: No olvides personalizar el personaje principal

2. Cuando inicie, describe brevemente cómo comienza la historia dentro del juego. Ten en cuenta los siguientes aspectos:

Lugares	Castillo, bosque, cueva, el océano, el castillo, la capilla, viento, cueva, piratas
Espacio geográfico	en las montañas y el océano y el bosque, sabana.
Actantes (personajes)	los piratas
Otros	Galuf, Lenna, Julian, Faris, Boco y los monstruos y el rey.

3. Organiza en el siguiente esquema de acuerdo con lo que ves. En cada uno de las partes del esquema, responde a las preguntas que se dan.

<p>¿Quién participa en las acciones?</p> <p>Galuf Lenna Julian Monstruos Boco Faris los piratas</p>	<p>¿En qué lugares se llevan a cabo las acciones?</p> <p>En el bosque en la cueva en el mar en el castillo</p>	<p>¿Cuál es el propósito de los personajes?</p> <p>Salvar el mundo del viento y saber algo del rey. en la capilla del viento, para el cristal de los elementos.</p>	<p>¿Consiguieron lo propuesto?</p> <p>¿Algo les ayudó o les dificultó la tarea?</p> <p>los monstruos que los retroceda el barco que le robaron a faris para ir y logran lo propuesto.</p>
---	--	---	---

4. De lo que has visto en el transcurso del juego, completa la siguiente sopa de letras.

## Final Fantasy: elementos dentro del texto

C	A	S	T	I	L	L	O	O	E	A	G	D	X	U
G	I	Y	X	G	J	X	T	F	L	N	Z	L	B	R
D	T	B	D	S	R	I	T	C	E	A	W	I	O	F
G	K	B	M	E	R	L	R	I	M	B	O	N	F	D
D	U	B	X	O	L	I	Q	U	E	A	K	X	G	B
N	O	E	E	Y	S	F	F	B	N	S	S	E	O	L
G	O	T	R	T	V	V	T	V	T	W	T	T	K	V
H	E	O	A	R	Q	M	U	X	O	N	H	S	L	B
M	S	L	L	E	M	L	K	E	E	X	B	Y	V	
L	W	J	D	R	Z	R	G	V	I	C	F	K	M	U
N	C	Q	B	P	D	A	O	V	T	I	F	R	K	A
Z	Z	U	G	P	Q	S	C	Y	C	Y	A	T	Z	G
K	F	B	A	B	O	Z	R	J	C	X	C	O	A	R
I	K	G	A	L	M	S	E	G	I	U	D	I	M	K
O	B	O	C	O	H	C	Y	N	U	J	A	B	G	D

AGUA  
CRISTAL  
GUERRERO  
SABANA  
VIENTO

CASTILLO  
DRAGON  
MATEONITO  
SOL

CHOCOBO  
ELEMENTO  
REY  
TIERRA

## ANEXO F. Guía dos de la fase uno.

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

Johan Camilo Moreno

## Capítulo 2: En busca del Cristal del Agua y del Fuego

Objetivo: Identificar elementos textuales dentro del videojuego y relacionarlos con los ya obtenidos.

Identificar los momentos de lectura antes, durante y después de abordar un texto.

1. Mira cada una de los hechos que pasan dentro del desarrollo del videojuego. Describe cada uno de los eventos sobresalientes dentro del transcurrir del juego.

2. En busca del Cristal del Fuego es el objetivo principal de nuestros amigos Bartz, Leena, Galuf y Faris. ¿Qué tipo de eventos podrían pasar? ¿Qué lugares se descubrirían? ¿Habrán nuevos personajes? Completa el siguiente esquema.

¿Qué otros sucesos podrían pasar?	¿Qué otros lugares se descubrirían?	¿Nuevos personajes?
Que encuentren un villano que les dificulte la llegada al cristal del agua y del fuego.	Las capillas del fuego y del agua, una en cada una de las que halla un dragón malvado.	Un villano, un dragón, un hombre que los ayude.

3. Con base en el ejercicio anterior, plantea preguntas sobre el contenido del capítulo "En busca del Cristal del Fuego". Plantea preguntas por tu cuenta que te permitan ser resueltas a medida que se juega.

¿Lograrán encontrar el cristal del fuego y el del agua?

¿Que pasará con los cristales?

¿Alguien morirá en el transcurso del juego?

¿Alguien les impedirá llegar a su destino?

¿Habrá un monstruo legendario difícil de destruir?

¿Llegarán todos a salvo?

4. A medida que vayas observando lo que sucede en el juego, toma nota de los eventos que van pasando. Responde a las preguntas

¿Qué pasa?	Quedan a la deriva sin Sylia, en unos barcos destruidos en el mar luego se encuentran con una sirena quien roba las almas de Julian, Leena y Faris menos Galuf
¿Quiénes participan?	Julian, Leena, Galuf, Faris, Zok, Stella, Rey Tycoon, Sirena, Magissa, Hyryu, Rey Walze,
¿Cómo se dan los hechos?	
¿Dónde y cuándo suceden los hechos?	En el mar, en unos barcos abandonados, Carwen, Walze, Castillo Walze, Torre de Walze, Karnak,
¿Por qué se dan los hechos?	Porque a Sylia se la lleva el remolino
¿Qué ayuda o dificulta el devenir de los hechos?	La sirena

5. Resume lo que ha pasado mediante un escrito breve. Opcional: puedes agregar dibujos a tu escrito.

Julian, Leena, Galuf y Faris quedan a la deriva en el mar cerca de unos barcos abandonados, luego de salir de los barcos encuentran una sirena que les roba las almas, menos a Galuf, quien logra escapar a sus amigos, cuando van hacia la montaña para llevarse al dragón para ir hacia el cristal de agua, cuando lo logran y llegan al cristal del agua también se rompe...



## ANEXO G. Continuación guía dos fase uno

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

6. Con base en las aventuras vividas hasta el momento, busca algún texto que tenga relación con los eventos vividos dentro del texto

Nota: el texto sugerido para la sesión es "La Odisea" de Homero (versión hecha por Los Simpsons)

Establece similitudes y diferencias entre el texto sugerido y el juego en su capítulo segundo. ¿Hay similitudes? ¿Hay diferencias? Completa el cuadro comparativo.

Texto abordado	LA ODISEA, DE HOMERO	FINAL FANTASY V
Aspectos por analizar		
Personajes	Odiseo, Penelope, Sireas, Sirenas	Julian, Lenna, Sirena, Tavis, Galuf
Trama	Odiseo tiene la idea de hacer un inmenso caballo y luego iniciar un camino que lo lleve a su hogar.	Julian llega al cristal del agua y este se rompe.
Eventos dentro de la narración	Odiseo encuentra unas sirenas y a Sireas que le complica el camino a su hogar.	Deben pasar por plantas venenosas.
Acciones realizadas por los personajes	Odiseo crea el caballo, Penelope espera a su esposo, Sireas les impide regresar a los compañeros de Odiseo.	Llegara al cristal de la agua.

7. Con base en lo visto en este segundo capítulo, use sus propias palabras para explicar las siguientes expresiones que se deducen de los eventos sucedidos.

a. Los piratas del mundo son seres despreciables, que solo saquean. *Por una parte si, pero por otra, gracias a ellos fue que nuestros aventureros han llegado a su destino.*

b. El viento es la única forma de poder viajar por el mundo, a bordo de un barco. *No Syldra los ayuda a navegar sin viento.*

c. Ir al Templo del Viento será la forma de salvar al rey y al Reino de Tycoon.

*Si, talvez...*

8. Escriba su punto de vista sobre lo que has visto y realizado hasta el momento. ¿Has disfrutado lo que has hecho hasta el momento? Asegúrate de escribir tu opinión en forma precisa.

*Las actividades están muy bien planteadas y me ha parecido toda muy chistosa.*

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## ANEXO H. Guía tres de la fase uno

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICOJohan Camilo  
Moreno

## Capítulo 3: En busca del Cristal de la Tierra

Objetivo: Identificar elementos dentro del videojuego que indican continuidad, generan sentidos dentro del videojuego y enlazan unidades narrativas y semióticas

1. Describa cada uno de los personajes, denominados "Nuevos Guerreros del Alba". Ten en cuenta los siguientes aspectos:

a) Historia, descripción física, características psicológicas, entre otras (vestuario, estatus)



Nombre: Galuf Doe

Galuf es un anciano de mediana estatura que tras caer un meteorito pierda la memoria y no recuerda nada, el se une a la aventura cuando conoce a Lenna y a Julian. Es un anciano a veces malgeniado.



Nombre: Leena Tycoon

Es la princesa del reino de Tycoon es una jovencita alegre dispuesta a ayudara los demás, es ta vestida con un traje rosa y siempre esta hablando de quida a lo que puede.



Nombre: Faris Scherwiz

Faris es una pirata, que se ha hecho pasar por hombre por mucho tiempo. Es una chica muy hermosa que se une a nuestros aventureros, buscando el mismo ideal.



Nombre: Bartz Clauser

Bartz Clauser es un joven valiente que se ofrece ayudarle a Lenna, es un caballero fuerte y seguro de si mismo.

2. Después, describe todos los elementos, personajes, objetos, vehículos, etc., que han aparecido desde el momento que comenzaste la aventura de descubrir el videojuego *Final Fantasy V*.

Lenna, Galuf, Julian, Chocobo, la sirena, Faris, los piratas, Sylra, los meteoritos, el barco el castillo de Tycoon, Kainak, Walze, Carwen, Castillo de Walze, Zolt, Rey Tycoon, el dragón, Magissa, el mar, montañas, reinos, etc.

3. Escribe ejemplos de personas, objetos, lugares, que hayan desencadenado otras.  
Ejemplo: el meteorito desencadenó la ruptura de los cristales.

- \* La ruptura de los cristales le dio poderes a nuestros aventureros.
- \* La caída del meteorito originó la pérdida de memoria de Galuf.
- \* La desaparición del Rey Tycoon dio origen a esta gran aventura.
- \* La desaparición de Sylra dejó a nuestros personajes a la deriva.

4. Con los elementos descritos anteriormente, describe la historia que hasta el momento han tenido que pasar nuestros Guerreros del Alba. Además, agrega el episodio o suceso que más te haya impactado de la narración hasta ahora.

Al irse el rey Tycoon a ver que ha pasado con el cristal del viento Lenna emprende un viaje luego de que cayó el meteorito para ver que pasó con su padre, así es como empieza esta gran aventura.



## ANEXO I. Guía cuatro de la fase uno

Nicolas Orlando Rojas M.

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

## Capítulo 4: Rumbo al otro mundo

Objetivo: Describir los elementos textuales de una narración, así como los propios semióticos que enriquecen los sentidos de la narración en relación con otros textos.

1. Se ha revelado la identidad y las intenciones del hechicero Exdeath. Escribe cinco ideas en las que pongas en juego tus ideas previas sobre lo que deberán pasar los Guerreros del Aiba.

1. se reconstruyen los elementos	2. derrotan a exdeath	3. nuevos enemigos
4. nuevas poderes	5. encontrar a el rey typoon	

2. A medida que avancen los hechos que permitan a los Guerreros llegar al mundo de Galuf y de Krile, responde las preguntas que se dan a continuación.

¿Qué pasa?	derrotar al mago exdeath y explorar el mundo
¿Quiénes participan?	lenna, fatis, los ancianos de la biblioteca etc.
¿Cómo se dan los hechos?	el pueblo de goha los guerreros del alba y la fátalea flotante tuvieron batallas adueltas
¿Dónde y cuándo suceden los hechos?	pueblo de las torres el transporte del mundo y el castillo de exdeath el otro lado del mundo
¿Por qué se dan los hechos?	por que los personajes intentan salvar los cristales

3. Piensa en cada una de las situaciones que han pasado los guerreros. Selecciona uno y completa las siguientes preguntas.

¿Quiénes participan en las acciones?	Lenna, Julian, Fatis, Galuf, Cid, Lid. chocobo negro
¿En qué lugar se llevan a cabo las acciones?	transportador del mundo, castillo exdeath
¿Cuál es el propósito de los personajes?	encontrar y proteger los cristales elementales de exdeath
¿Consiguieron su cometido?	si por que los guerreros al encontrarse con exdeath lo derrotan y por ello deben viajar al otro mundo

## ANEXO J. Continuación guía cuatro de la fase uno

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

Describe lo que les ayudó o les dificultó la tarea.

Conocer el juego y el mundo de Final Fantasy V. La dificultad de los monstruos y los bosses.

4. Describe brevemente los objetos, personas, lugares y hechos que hayan sido relevantes en la historia. Completa los siguientes cuadros.

Escriba los elementos que han aparecido durante el desarrollo de esta parte de la narración

la aparición de los meteoritos  
ruptura de los cristales  
batalla contra monstruos y monstruos bosses  
mejora de los personajes  
cadena de eventos

Luego, escriba los hechos que han sido la motivación para que surjan otros.

la ruptura de los cristales desencadenando la liberación  
de exdeath, la liberación de exdeath desencadenando la aparición  
del otro mundo

Finalmente, describa sucesos, lugares, personas que aparezcan de manera repetida en la historia.

cambio de vestuario de los personajes los  
distintos cambios de los personajes

5. Con base en lo sucedido en la narración y basado en los siguientes enunciados, organiza los siguientes eventos según el grado de importancia que tengan. Luego, justifique:

- ¿Por qué son importantes dentro de la narrativa del juego?
- ¿De qué manera es relevante la presencia del hechicero Exdeath y su enfrentamiento directo con los guerreros?
- A raíz de la situación dada después de la derrota transitoria a Exdeath, ¿qué motiva a los Guerreros del Alba a buscar medios para ir al otro mundo?

- La ruptura de los cristales motivó el surgimiento del otro mundo
- Los Guerreros del Alba deciden viajar al otro mundo para ayudar a Galuf y Krile.
- El enfrentamiento con Exdeath liberó el mal en el mundo primario
- Los Guerreros del Alba están obligados a proteger la supervivencia del mundo.

6. Finalmente, realiza la lectura *El poema de Gilgamesh*. Con ella,

- Completa el esquema dado enseguida.
- Realiza un escrito en el que explique los aspectos positivos y por mejorar de esta actividad.

Para leer sobre Gilgamesh, véase <https://www.youtube.com/watch?v=h6U28wXPSfE>

Narración	Personajes	Sucesos	Otros elementos (monstruos mitológicos)	Proezas del héroe
Aspectos tratados				
Gilgamesh	Gilgamesh Sancu	El poema de Gilgamesh que a muchos se les ha perdido y se ha perdido a la memoria de la gente	Casado? en el mundo del otro mundo	Proteger la ciudad de Uruk
Rumbo al otro mundo	Ienna Galuf Julian Faber	Derrotan al exdeath y viajan al otro mundo	Chocaron nuevamente con los monstruos dos góts	Mata a exdeath y salva los mundos

## ANEXO K. Guía cinco fase 2

Nicolas Orlando Rojas Martinez

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

## FASE 2: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS

## Capítulo 5: De vuelta al mundo real

**Objetivo:** Integrar los elementos tratados y analizados a lo largo de la narración, como las secuencias narrativas, los elementos de la narración, los índices narrativos dentro del relato, entre otros.

1. Los Guerreros del Alba han recibido una importante misión: salvar a los mundos divididos para retener a Exdeath y a sus maléficas intenciones.

Escriba cinco ideas que resuman lo sucedido hasta esta instancia dentro de la narración.

- destruyen al hechicero exdeath
- visitan al otro mundo
- se unen los mundos para formar uno
- matan monstruos nuevos
- visitan el pueblo en ruinas de yon

2. En el siguiente esquema, describa brevemente los eventos que sucedieron a lo largo de este capítulo. No olvide mencionar nombres y lugares.

EVENTO 1	EVENTO 2	EVENTO 3	EVENTO 4
lucha de los guerreros en alianza con el ejército para derrotar la defensa del castillo exdeath	alianza con exdeath y el castillo exdeath	cueva de viento una tortuga le enseña a derrotar a exdeath	quien muere que no mata a nadie al atropello de quien muere monte exdeath os derrotado por 2 veces

3. Responda las siguientes preguntas.

¿Quiénes participan en las acciones realizadas?

los guerreros del alba, exdeath, habitantes, monstruos y monstruos

¿En qué lugar se llevan a cabo las acciones?

un puente, una cueva, castillo, monte exdeath, todo el mundo, monstruos, castillo exdeath

¿Cuál es el propósito de los actantes?

derrotar a exdeath y evitar la destrucción del mundo

¿Consiguieron su cometido?

sí, porque lo derrotaron a exdeath  
no, porque lo que lograron fue que nadie exdeath



## ANEXO L. Guía seis fase 2.

Brazon Huel Góngora Gil

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

## FASE 2: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS

## Capítulo 6: La obtención de las armas legendarias

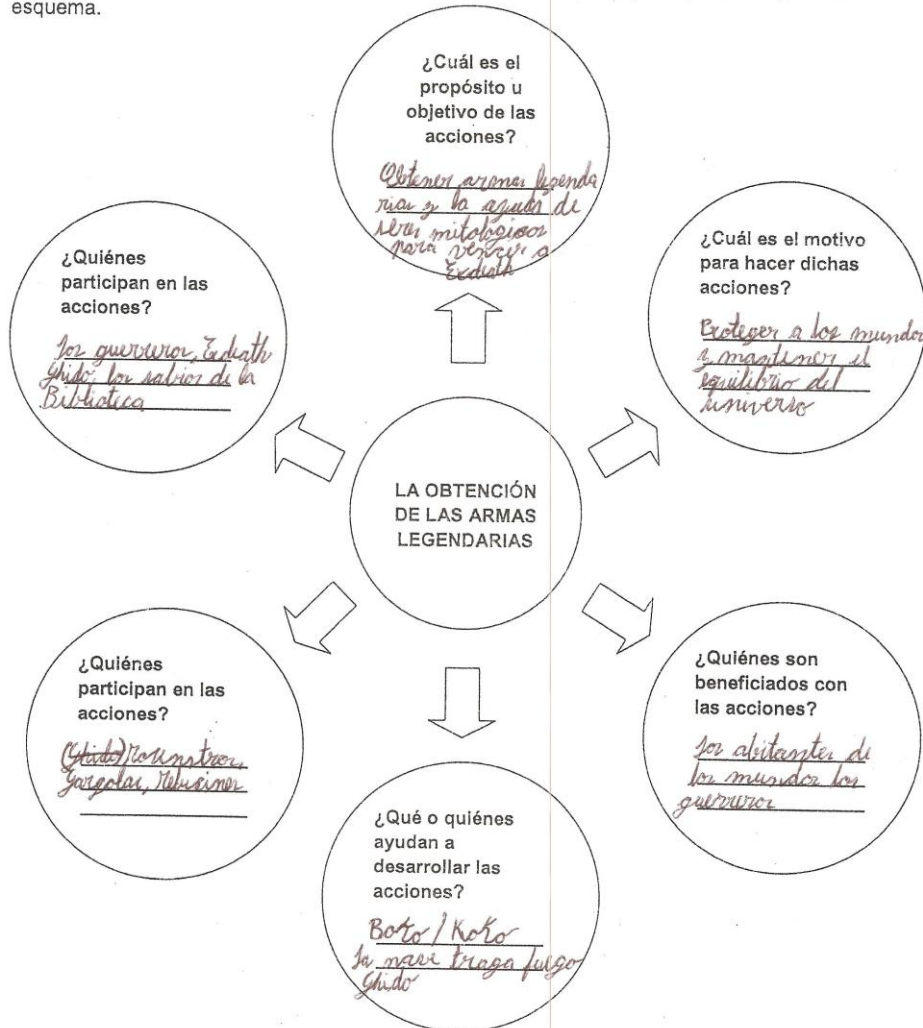
**Objetivo:** Identificar los elementos narrativos, semióticos, literarios y de los momentos de lectura que permitan integrarlos y describir una secuencia narrativa completa.

1. En este momento, los Guerreros del Alba, después del encuentro con Ghido y Exdeath, se dirigen a la Biblioteca de los Ancianos. Allí, los guerreros descubren su nueva misión.

Escriba los posibles eventos que podrían suceder en este nuevo episodio. Complete el esquema.

EVENTO 1	EVENTO 2	EVENTO 3	EVENTO 4
Conocer a los guerreros	Obtener nuevas armas	Un nuevo integrante a los guerreros	Nuevo lugar de extracción

2. Luego, tome una de las acciones sobresalientes de este capítulo y completa el siguiente esquema.





## ANEXO M. Continuación guía seis fase 2.

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

3. Después de describir los sucesos dentro de la narración de este episodio, describe brevemente los objetos, personas, lugares y hechos que hayan sido relevantes en la historia. Completa los siguientes cuadros.

a. Escriba los elementos que han aparecido durante el desarrollo de esta parte de la narración  
*Armas de la biblioteca, los cambios de aflijidos y amigos de los guerreros, el castillo, el monasterio jefe, el reino poderoso*

b. Luego, escriba los hechos que han sido la motivación para que surjan otros.  
*La aparición de libros antiguos en la biblioteca genera la búsqueda de la guerra, los guerreros, el reino que Exdeath comenzó al inicio, la guerra dimensional*

c. Finalmente, describa sucesos, lugares, personas que aparezcan de manera repetida en la historia.  
*menção de algunas magias poderosas (fuego y meteo), el recuerdo cimiento de la ciudad de cada uno de los guerreros (orden)*

4. Relacione cada uno de los términos y expresiones de la izquierda con su elemento en la derecha.

- a. La tablilla de las ánimas del pasado (2)
- b. La Capilla Insular (4)
- c. La tablilla del fondo del mar (1)
- d. La tablilla del río del norte (3)
- e. Leviatán (5)
- f. Bahamut (6)
- g. Meteo (7)
- h. Magias Blanca y Negra (8)

- 1. Tablilla del fuego (llamas)
- 2. Tablilla de la tierra
- 3. Tablilla del agua
- 4. Tablilla del aire
- 5. Río del norte
- 6. Rey de los Monstruos
- 7. Magia Maestra Mago Negro
- 8. Torre Horca

5. Según lo visto y obtenido en esta primera fase, completa el siguiente esquema. Para realizarlo, lee el texto "Troya". Complete los siguientes aspectos.

Texto abordado	TROYA	La obtención de las armas legendarias
Aspectos por analizar		
Personajes	<i>Hector, Aquiles</i>	<i>los guerreros del alba</i>
Trama		
Eventos dentro de la narración	<i>Pekas</i>	
Acciones realizadas por los personajes	<i>Aquiles mato a Hector</i>	<i>trataron de matar a Exdeath</i>

6. ¿Le gustó lo desarrollado en este taller? ¿Ha aprendido algo nuevo a lo largo de este ejercicio? Escriba algunas líneas que respondan los interrogantes.

*Si me gusto porque tiene dinamicas diferentes a otras clases*

## ANEXO N. Guía siete fase 2

Solon Laa Salcedo G.

FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

## Capítulo 6.1: Tablilla de la Tierra – El desierto de las arenas cambiantes

**Objetivo:** Identificar los elementos narrativos y semióticos de la narración, a la vez que describe dichos elementos en la narración en cuestión.

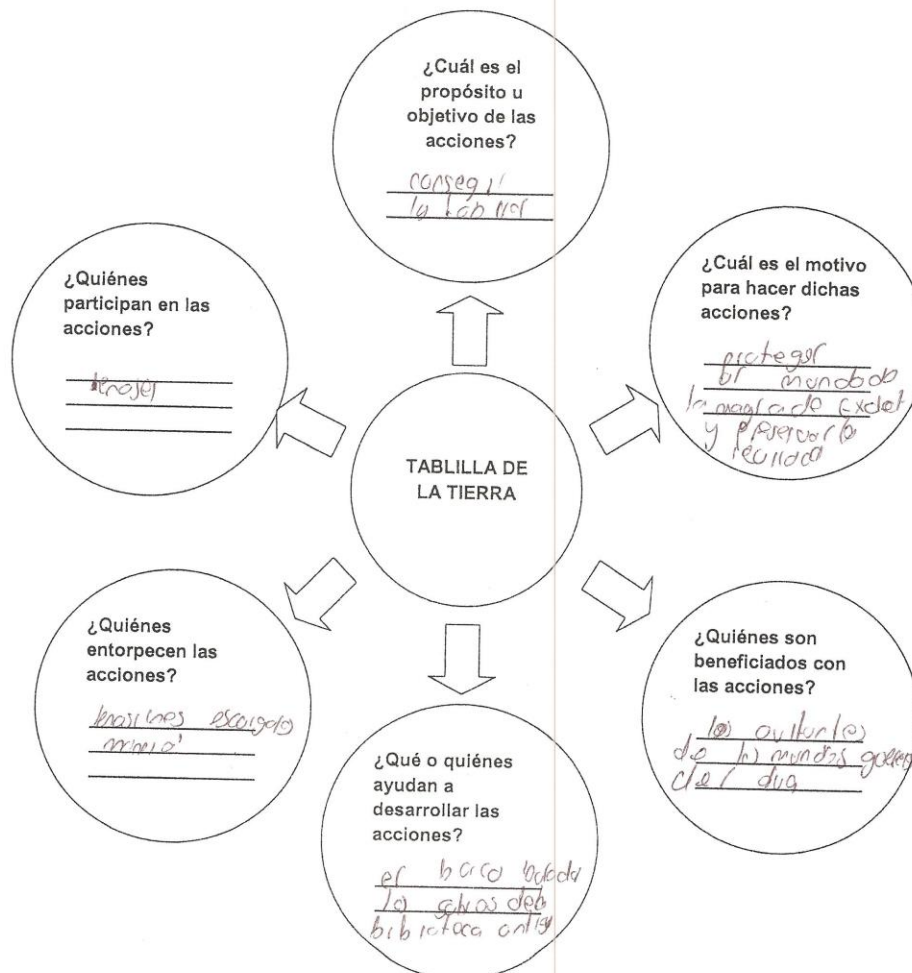
1. Los guerreros ya poseen su nueva misión: obtener las tablillas y las armas legendarias. Describa cada uno de los pasos que tuvieron que hacer los personajes para llegar hasta el desierto.

1) los guerreros van a la biblioteca de los ancianos  
2) son obligados por el abel guardián del mundo  
3) llega al desierto de las arenas

2. Escriba V o F, según sean verdaderas o falsas las siguientes expresiones.

- a. El rey dragón Leviatán al desaparecer una península en el mundo. (✓)  
b. Los guerreros, al llegar al desierto, se encuentran con dos gárgolas, guardianas del templo del desierto. (✓)  
c. El jefe de este templo es conocido como Minotauro. (F)  
d. Sekhmet es el guardian del templo del viento. ✓  
e. Leena es hechizada por el monstruo del bosque, Melusine. (✓)  
f. La grieta dimensional hace desaparecer la Biblioteca de los Ancianos. ✓

3. Explica, con tus propias palabras, los hechos sucedidos que llevaron a que los Guerreros del Alba hayan logrado conseguir la primera tablilla.



## ANEXO O. Guía ocho fase 2.

Paula Norato 802

# FINAL FANTASY V: EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MOTIVAR LA LECTURA DE TEXTO ÉPICO

## Capítulo 6.2: Tablillas del Viento y del fuego – La Capilla Insular y la Fosa Marina

**Objetivo:** Identificar elementos textuales dentro del videojuego y relacionarlos con los ya obtenidos.

Identificar los momentos de lectura antes, durante y después de abordar un texto.

1. En este capítulo, se presentan tres situaciones importantes. Escriba lo que usted crea que suceda en cada uno de los sucesos.

a. Van por las tablillas tienen que ir al fondo del mar por ellas.

b. Que después en la búsqueda de las tablillas se encuentren con uno de los monstruo jefe

c. Que después puedan estar más buscando las tablillas

2. Luego, describa qué aspectos están envueltos en cada uno de los hechos. Responda las preguntas.

¿Quiénes participan en las acciones?

Hecho 1: los guerreros de Albia y sabios Biblioteca  
Hecho 2: los guerreros de Albia y sabios Biblioteca  
Hecho 3: los guerreros de Albia y sabios Biblioteca

¿En qué lugar se llevan a cabo las acciones?

Hecho 1: Capilla Insular (centro del mundo)  
Hecho 2: fondo del mar Torre Water  
Hecho 3: Gran Fosa Marina.

¿Cuál es el propósito de los personajes?

Hecho 1: encontrar la tablilla del viento.  
Hecho 2: encontrar la Tablilla del viento.  
Hecho 3: encontrar la tablilla del fuego.

¿Consiguieron su cometido?

Hecho 1: Pese a todo si lo lograron  
Hecho 2: Pese a todo si lo lograron  
Hecho 3: Pese a todo si lo lograron.

Describe lo que les ayudó o les dificultó la tarea.

Hecho 1: Wendigo y monstruos.  
Hecho 2: Lago y monstruos.  
Hecho 3: Tutan, Nereida y Fobos

3. Después, describa los elementos que son reiterativos o no dentro de esta parte de la narración. Escriba los elementos encontrados en cada uno de los hechos.

Escriba los elementos que han aparecido de manera sencilla (tenue) durante el desarrollo de esta parte de la narración

cambio de vestuario y armas de los personajes  
la batalla contra monstruos.